K5000W

Advanced Additive Workstation

Advanced Additive

OWNER'S MANUAL

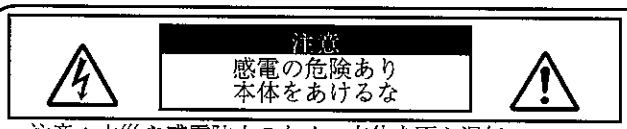
取 扱 説 明 書

KAWAI

■ 安全上の注意

ご使用の前に、この「安全上の注意」をよくお読みのうえ正しくお使い下さい。
ここに示した注意事項は、安全に関する重大な内容を記載していますので必ず守って下さい。表示と意味は次のようになっています。

製品本体に表示されているマークには次のような意味があります



注意：火災や感電防止のため、本体を雨や湿気の多いところに、さらさないで下さい。

このマークは、感電の危険があることを警告しています。

このマークは、注意喚起シンボルです。
取扱説明書等に、一般的な注意、警告の説明が記載されていることを表しています。

⚠ 警告 この表示を無視して、誤った取り扱いをすると、人が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容が記載されています。

⚠ 注意 この表示を無視して、誤った取り扱いをすると、人が傷害を負ったり、物的損害の発生が想定される内容が記載されています。

絵表示の例

△記号は注意（用心してほしい）を促す内容があることを告げるものです。
左図の場合は「指を挟まないよう注意」が描かれています。

○記号は禁止（行ってはいけない）の行為であることを告げるものです。
左図の場合は「分解禁止」が描かれています。

●記号は強制（必ず実行してほしい）したり、指示する内容があることを告げるものです。
左図の場合は「電源プラグをコンセントから抜く」が描かれています。

⚠ 警告

◆電源は、必ずAC100Vを使う

100V以外禁止

●付属のACアダプター、或いは当社推奨のものを使用して下さい。
●ACコードの場合、電源電圧の異なるものを使用しないで下さい。
●発火の恐れがあります。

◆水に濡れた手で、電源プラグを抜き差ししない

濡れた手で触らない

●感電の原因になります。

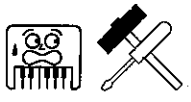
◆ヘッドホンは、大音量で長時間使用しない

長時間使用禁止

●聴力低下の原因になる恐れがあります。

◆本機を分解、修理、改造しない

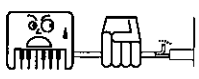
分解禁止



●故障、感電、ショートの原因になります。

◆電源プラグを抜くときは、必ずプラグ部分を持って抜く

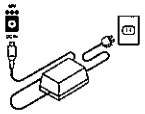
プラグ部分を持つ



●コードを引っ張るとコードが破損し火災、感電、ショートの原因になります。

◆長時間ご使用しない時は必ず電源プラグを抜く

プラグを抜く



●落雷時に火災の原因になります。
●アダプター本体の温度が上がり、火災の原因になります。

⚠注意

◆本機を次のような所では使用しない
- ●窓際など直射日光の当たる場所
- ●暖房器具のそばなど極端に温度の高い場所
- ●戸外など極端に温度の低い場所
- ●極端に湿度の高い場所
- ●砂やホコリの多い場所
- ●振動の多い場所

使用禁止

●故障の原因になります。

◆電池は「＋」「－」を間違えないようセットする

逆さし禁止

●思わぬ故障、液漏れの原因になります。

乾電池仕様の場合

◆電池は新旧混ぜない

新旧混ぜない

●思わぬ故障、液漏れの原因になります。

乾電池仕様の場合

◆電池は長時間使用しないときは外す

電池を外す

●思わぬ故障、液漏れの原因になります。

乾電池仕様の場合

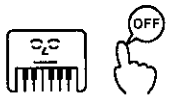
◆本機を落とさない

落とさない

●故障やけがの原因になります。

◆コード類を接続するときは、各機器の電源を切って行う

電源を切る



●本機や接続機器の故障の原因になります。

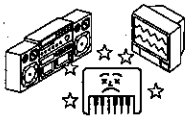
◆本機の内部に異物を入れないようにする

異物を入れない

●水、針、ヘアピン等が入ると、故障やショートの原因になります。

◆テレビやラジオ等の電気機器の側に置かない

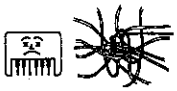
他電気機器から離す



●本機が雑音を発する恐れがあります。
●本機が雑音を発したら、他の電気機器から十分に離すか、他のコンセントをご利用下さい。

◆電源コード、接続コード類はからまないように接続する

からまないようにする



●コードが破損し、火災、感電、ショートの原因になります。

◆ベンジンやシンナーで本機を拭かない

ベンジン／シンナー禁止

●色落ちや、変形の原因になります。
●清掃するときは、柔らかい布をぬるま湯につけて、よく絞ってから拭いて下さい。

◆本機の上に乗ったり、圧力を加えない

上に乗らない

●変形したり、倒れる恐れがあり、故障や、けがの原因になります。

保証書について
- ●本製品をお買い求めの際、販売店で必ず保証書の手続きを行って下さい。保証書に販売店の印やお買い上げ日の記入が無い場合は、保証期間中でも修理が有償になることがあります。
- ●保証書は、本取扱説明書と共に大切に保管下さい。

修理について
- ●万一異常がありましたら直ちに電源スイッチを切り、本機の電源プラグを抜いて、購入店または弊社へご連絡下さい。

目次

ご使用になる前に 8

本機の特長 9

フロントパネル 10

リヤパネル 11

ガイドツアー 13

接続のしかた 14

デモ曲の再生 16

DIRECT DISK PLAY によるデモ曲の演奏 16

PERFORMANCE MODE 17

SINGLE SOUNDS 17

COMBI SOUNDS 18

COMPOSE MODE 19

ソングのロード 19

ソングの再生 20

ソングの消去 20

リアルタイムレコーディング 20

ソングデータのディスクへのセーブ 21

APG(AUTO PHRASE GENERATOR) 22

SINGLE SECTION 25

SINGLE PLAY 26

SINGLE EDIT 29

COMMON 30

DCO 31

DCO PITCH ENVELOPE 32

DCF 33

DCF (FILTER) ENVELOPE 34

DCA 36

DCA MODULATION 37

ADDITIVE EDIT 38

HARMONIC LEVEL (DHL) 39

HARMONIC ENVELOPE (DHE) 42

FORMANT FILTER LEVEL (DFL) 45

FORMANT ENVELOPE (DFE) 48

MORF 51

LFO & COPY 52
CONTROL 54
WRITE 60

KIT SECTION 63

KIT EDIT 65
KIT COMMON 65
KIT EFFECT 65
KIT INSTRUMENT SELECT 66
INSTRUMENT EDIT 66
INSTRUMENT WRITE 69

COMBI SECTION 71

COMBI PLAY 72

COMBI EDIT 74
COMMON 74
SECTION 75
WRITE 77

EFFECT SECTION 79

EFFECT PAGE PARAMETERS 80

ALGORITHMS 83
ALGORITHM 1 83
ALGORITHM 2 84
ALGORITHM 3 84
ALGORITHM 4 84

EFFECT TYPES 85
EARLY REFLECTION 1
EARLY REFLECTION 2 85
TAP DELAY 1
TAP DELAY 2 86
SINGLE DELAY 87
DUAL DELAY 87
STEREO DELAY
CROSS DELAY 88
AUTO PAN 89
AUTO PAN & DELAY 89
CHORUS 1
CHORUS 2 90
CHORUS 1 & DELAY
CHORUS 2 & DELAY 91

FLANGER 1
FLANGER 2 92
FLANGER 1 & DELAY
FLANGER 2 & DELAY 93
ENSEMBLE 94
ENSEMBLE & DELAY 95
CELESTE 96
CELESTE & DELAY 96
TREMOLO 97
TREMOLO & DELAY 98
PHASER 1
PHASER 2 99
PHASER 1 & DELAY
PHASER 2 & DELAY 99
ROTARY 100
AUTO WAH 101
BANDPASS 102
EXCITER
ENHANCER 103
OVERDRIVE
DISTORTION 104
OVERDRIVE & DELAY
DISTORTION & DELAY 105

REVERB TYPES 106
HALL1
HALL 2
HALL 3 106
ROOM 1
ROOM 2
ROOM 3 107
PLATE 1
PLATE 2
PLATE 3 108
REVERSE 109
LONG DELAY 110

GENERAL MIDI MODE 111
GENERAL MIDI とは 111
GENERAL MIDI EFFECTS SETTINGS 112

COMPOSE MODE 113

SONG RECORD 114
REAL TIME RECORD 114
STEP TIME RECORD 117

SONG EDIT 119
PUNCH IN/OUT 119
BAR EDIT 120
EVENT EDIT 128
SONG COMMON 129
TRACK INITIAL 130
EFFECT 131

DISK PLAY 132

AUTO PHRASE GENERATOR (APG) 133
シードトラックの指定と分析 133
TRACK SELECTION 134
STYLE SELECTION 134
VARIATION SELECTION 136
CHORD EDIT 137

COMMON 141

SYSTEM SECTION 142
SYSTEM 142
RESET 143
BACKUP 143
MIDI 143
DUMP 144

DISK SECTION 145
SAVE 145
LOAD 148
DELETE 149
FORMAT 150
FILE FORMAT LIST 150

QUICK MIDI 151

APPENDIX 153

SINGLE A BANK SOUNDS 154
SINGLE B BANK SOUNDS 155
COMBI BANK SOUNDS 156
PERCUSSION INSTRUMENT LIST 157
PCM WAVE LIST 158
CYCLICAL (LOOPING) WAVE LIST 159
EFFECT PARAMETERS 160
コードEDIT一覧 161

ご使用になる前に

ごあいさつ

この度は、KAWAI K5000W をご購入いただきましてありがとうございます。
本機の性能をフルに発揮させていただくとともに、いつまでも末永くご愛顧いただくために、ご使用前にこの取扱説明書をお読みくださるようお願い致します。

付属品のご確認

本機には以下の付属品が同梱されていますのでご使用になる前にご確認下さい。
1. 本体
2. AC ケーブル
3. オーナーズマニュアル (本紙)
4. MIDI データフォーマット
5. システムディスク
6. サプルメントディスク
7. 保証書

システムのインストール

本機には、工場出荷時に、あらかじめシステムがインストールされておりますが、安全のために、最初に付属品のシステムディスクを再インストールして頂く事をお奨め致します。
但し、このインストールでは、全てのユーザーメモリーも初期化されますのでご注意下さい。
このシステムはバックアップされますので、次回からはインストールの必要はありません。

1. 電源が 入っていない状態で付属品のシステムディスクを本機のディスクドライブに挿入して下さい。

2. パネル上、LCD ディスプレイの左側の COMMON セクションにある、OCT SHIFT の右矢印キーを押しながら、リヤパネル正面より右側の POWER スイッチを入れて下さい。

3. 以上の操作でシステムのインストールを開始します。約 8 分後にインストールが完了し、立ち上がります。

尚、付属のシステムディスクは、基本的にコピーが出来ませんので大切に保管して下さい。

取扱い上の特別注意事項

以下の操作中の電源オフはデータが消失し、立ち上がらなくなる場合がありますので絶対に行わないで下さい。
まちがって行ってしまわれた場合、正常な動作が出来なくなりますので、その際は、上記、システムのインストールの手順に従って、システムの再インストールを行って下さい。尚、お客様が作られた音色等は安全のため、その都度ディスクにセーブして頂くようお願い致します。

1. WRITE、DISK SAVE/LOAD の実行中
2. システムのインストール中

本機の特長

K5000W は新開発 Advanced Additive 音源を搭載したワークステーションで、曲作りからライブパフォーマンスに至るまでこの 1 台で幅広くご活用いただけます。

PERFORMANCE SOUND GENERATORS

ADVANCED ADDITIVE TONE GENERATOR

K5000 シリーズでは KAWAI 独自の Additive 音源を更に進化させた新 Advanced Additive 音源を搭載し倍音加算合成システムならではの自由な音創りが可能です。この Advanced Additive 音源部は 32 ソース構成で発音数は最大 32 ポリです。

PCM 波形を組み合わすこともできます。本機では Advanced Additive 音源専用の PCM 波形を用意しています。1 音色につき最大 6 ソースまで使用できるため、例えばピアノのハンマーで叩いた立ち上がりの部分のみを PCM でつくり、弦振動の部分は倍音加算でシミュレートするといったことが可能です。

PCM/GM TONE GENERATOR

Advanced Additive 音源部とは別に GM 規格に対応した PCM 音源も搭載しています。この PCM 音源部も 32 ソース構成で発音数は最大 32 ポリです。従いトータルで最大 64 ポリになります。

DIGITAL EFFECT SYSTEM

本機ではリバーブとグラフィックイコライザーとは別にコーラス、ディレイ、ディストーション等のエフェクトから 4 つを選んで同時にかけることができます。シングルモードでは各ソースが個々のエフェクトに入力されるのに対し、コンポーズモードでは各音色が個々のエフェクトに入力されます。

COMPOSING TOOLS

SEQUENCER

シーケンサーは 40 トラック構成で本機内の 32 マルチティンバーを制御します。同時に 2 つの MIDI OUT を使えば複数の外部 MIDI 音源もコントロールできます。

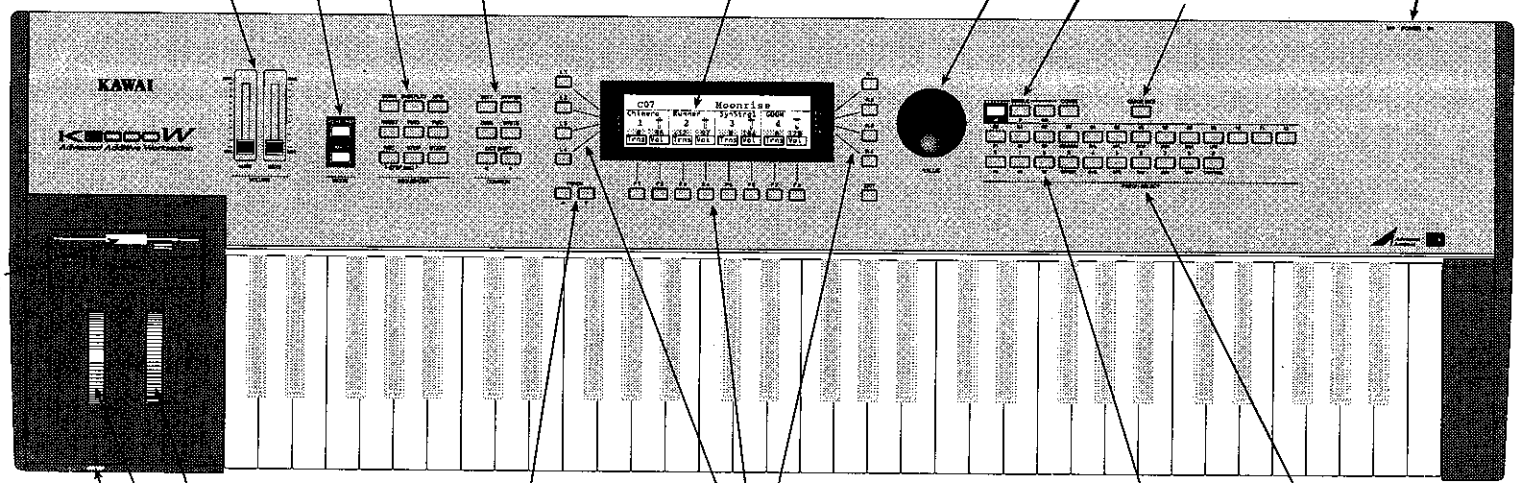
APG COMPOSING TOOL

本機独自の作曲支援機能 APG (Auto Phrase Generator) により入力データを元にバッキングトラックをパート別に自動生成させることができます。

GENERAL MIDI

本機では外部より GM System On を受けると自動的にコンポーズモードに入り自分が GM シンセサイザーであると定義します。SMF データ再生時等に便利です。

フロントパネル



SEQUENCER SECTION
このセクションでは、コンポーズモード時のシ - ケンサー、APG (オートフレーズジェネレーター) 等を行います。

COMMON SECTION
このセクションは、本機全体に関する設定を行います。

VALUE DIAL
パラメーターの設定を行います。

BANK SELECT
バンクの選択を行います。尚、コンポーズモードではコンビバンクの選択は出来ません。

MODE
本機には、パフォーマンスモードとコンポーズの 2 つがあります。パフォーマンスモードでは、演奏や音色のエディットを行い、コンポーズモードでは、シーケンサーを使ったマルチティンバーでの使用が行えます。

POWER
本機の電源です。

VOLUME CONTROLS
本機のボリュームを設定します。INDIV 端子にジャックが接続されていない場合は、MAIN にマージされますので、INDIV VOLUME フェーダーは、無効になります。

LCD SCREEN
本機の状態、音色名、EDIT 時のファンクションを表示します。

QUICK MIDI
本機の設定に関係なく、外部にプログラムチェンジコントロールチェンジを送信します。

DISK DRIVE
本体の音色やソングのセーブ/ロードやシステムのインストールに使用します。PC フォーマットの 2HD (144MB) /2DD (720KB) が使用できます。

MODULATION WHEEL

PITCH BEND WHEEL

HEADPHONE JACK

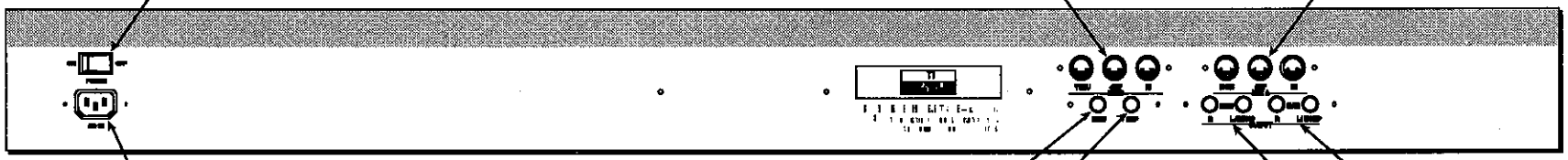
TRACK
コンポーズモードの際、シーケンサーのトラックセレクトで使用します。8 トラック単位で 40 トラックを選択可能です。

FUNCTION KEYS
LCD の左側が L キー、右側が R キー、下の 8 個のキーをファンクションキーと呼びます。EDIT 中などにその機能がディスプレイに表示されます。

SINGLE EDIT PAGE SELECT
パッチの選択で使用するこれらのキーは、EDIT 時、ページのジャンプキーとして使用可能です。

PATCH SELECT
パッチの選択を行います。上段でグループ選択、下段でパッチの決定を行います。

リヤパネル



POWER SWITCH
本機の電源です。

POWER AC IN RECEPTICLE
付属のACケーブルを接続します。
(100V 50HZ/60HZ)

MIDI B
外部のMIDI機器を接続します。

MIDI A
外部のMIDI機器を接続します。

HOLD PEDAL
別売のF-1 ペダルを接続します。

EXPRESSION PEDAL
別売のV-20X を接続します。

MAIN OUTPUTS
外部のスピーカーや、ミキサーを接続します。モノラルで使用する場合は、L端子をお使い下さい。

INDIVIDUAL OUTPUTS
外部のスピーカーや、ミキサーを接続します。別の外部エフェクター等を使用する際に使います。ジャックが接続されていない時は、MAIN Outputにマージされます。

ガイドツアー

本機には音を創るPerformanceモードと曲を作るComposeモードの2つがあります。
パネル左側のMODEセレクトキーで選択して下さい。

接続のしかた

まず最初に以下の接続を行って下さい。

電源

付属の電源ケーブルで本機リアパネルのAC INジャックと家庭用コンセント（100V）とを接続します。

オーディオ

OUTPUTジャック（リアパネルに2組）とPHONESジャック（拍子木手前）があります。以下の様にご使用下さい。

ヘッドフォンを使用する場合
ヘッドフォンをPHONESジャックに接続します。VOLUMEスライダーのMAINで音量を調節して下さい。

モニターアンプ（モノ）に接続する場合
MAIN OUTPUTのL/MONOジャックとモニターアンプとを接続します。Rの信号もミックスされて再生されます。

ステレオシステムに接続する場合
MAIN OUTPUTのL&Rジャックとステレオシステムの LINE INまたはAUX INとを接続します。必要に応じてプラグ変換アダプター／ケーブルなどをご用意下さい。

ミキシングコンソールに接続する場合
MAIN OUTPUTのL&RジャックとINDIV OUTPUTのL&Rジャックをミキサーに入力します。この様にすれば、例えばMAINからは内蔵のリバーブをかけた音（ピアノ、ストリングス、スネアドラム）を出力し、INDIVからはダイレクト音（バスドラム、ベースギター）を出力することが可能です。また外部のエフェクターを使う際にもこのINDIV出力は便利です。

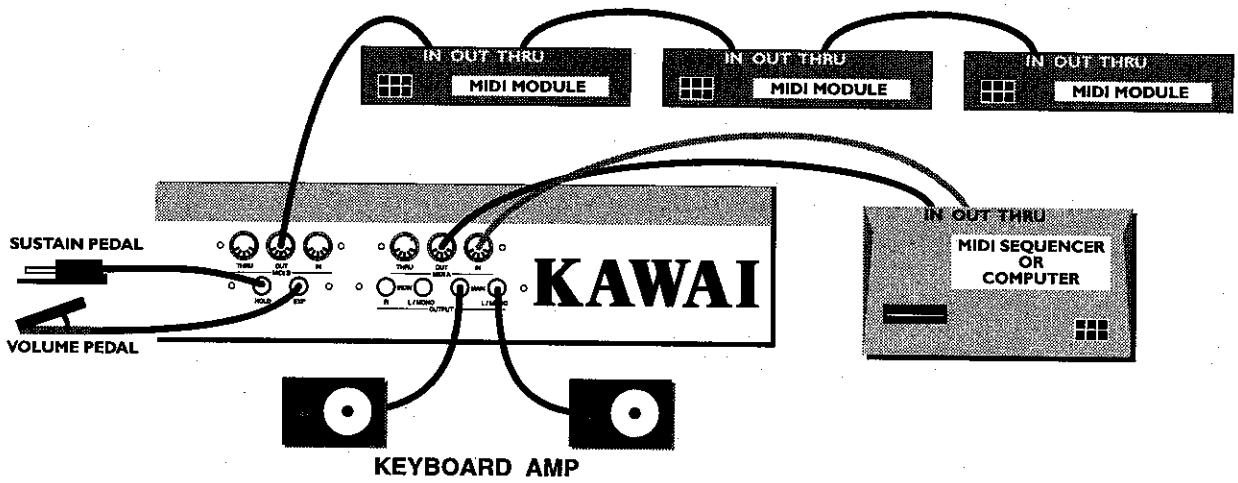
ペダル

ホールドペダル

別売のFOOT SWITCH KAWAI F-1等をリアパネルのHOLDジャックに接続します。鍵盤を離した後も音が持続するピアノでいうダンパー効果が得られます。

エクスプレッションペダル

別売のEXPRESSION PEDAL KAWAI V-20X等をリアパネルのEXPジャックに接続します。ペダルによる音量コントロールが可能です。



MIDI

本機には2組のMIDI IN/OUT/THRUを装備しています。次の様に外部MIDI機器と接続する場合に使用します。

本機で外部音源モジュールを鳴らす場合

本機のMIDI OUTと音源モジュールのMIDI INを接続します。音源モジュールが2台以上の場合はAとBの両方のOUTを使うか、あるいは1台目の音源モジュールのTHRUから2台目のINへ接続します。

外部キーボード等で本機をコントロールする場合

マスターキーボード、MIDIドラム／ギターコントローラーのMIDI OUTと本機のMIDI INを接続します。

外部シーケンサー等と本機を接続する場合

外部のシーケンサーと接続することも可能です。この場合どちらをマスターにしてどちらをスレーブにするかによってINとOUTの接続は決まります。本機のMIDI Bではクロックに対応していませんので必ずMIDI Aをご使用下さい。

SYSTEMキーを押しF5キーでMIDIを選択した後、L2キーでUnit CHを設定します。

NOTE :
MIDI Bでは一部未対応のものがありますので下表を参考に注意してご使用下さい。

MIDI IN/OUT

	MIDI A	MIDI B
Single Bank A (Compose mode)	○	X
Single Bank B/GM	○	○
Clock	○	X
SysEx (dump)	○	X
SysEx (general)	○	○

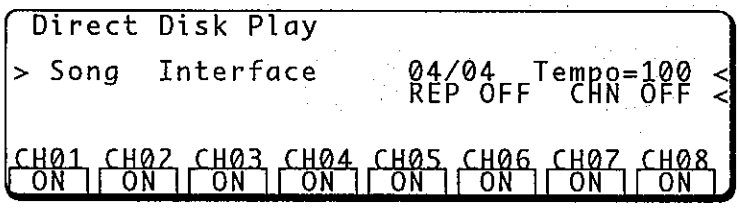
デモ曲の再生

全ての接続が終りましたので早速デモ曲を聴いてみることにしましょう。

付属の Supplement Disk の中にデモ曲が入っています。

DIRECT DISK PLAY によるデモ曲の演奏

＊ Supplement Disk を本体左側のディスクドライブに挿入します。
＊パネル左側にある COMPOSE キーを押します。
＊ SEQUENCER セクションの上段中央の DISK PLAY キーを押すと次の画面が現われます。



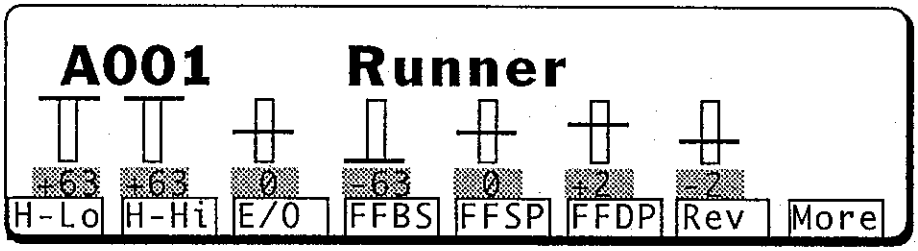
＊ L1 キー (Song) を押し VALUE ダイアルで希望のソングを選択します。
＊ START キーを押してしばらくすると曲がスタートします。

NOTE :
本デモ曲は常に最良の状態で再生していただくために、曲の頭の Exclusive Data で内部を初期化しています。このためスタートまで少々時間がかかります。
デモ曲が終了した後、デモ曲で使用した音色は、本体内に残っています。1 度電源をオフにして再度、立ち上げれば、デモ曲演奏前の音色に戻ります。

PERFORMANCE MODE

PERFORMキーを押してパフォーマンスモードに入ります。

パフォーマンスモードは鍵盤を弾いて演奏するモードのことですが、同時にこのモードで音色のイージーエディットも行います。



SINGLE SOUNDS

本機には3つのシングル音色のバンクがあります。各バンク共、音色は10のグループでまとめてあります。

A BANK

Additive音色用のバンクです。このバンクではバリアブルメモリー方式を採用しているため、工場出荷時点では60音色内蔵していますが各音色のソースの使用状況によってメモリーできる音色数は変動します。このバンク内の音色は、すべて書き換えることができます。

B BANK

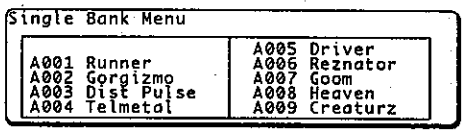
PCM音色用のバンクです。このバンクは常時128音色で最後の12音色 (B117～B128) はドラムキットになっています。またB070～B116およびB117（ドラムキット）は書き込み可能なユーザーエリアになっています。

GM BANK

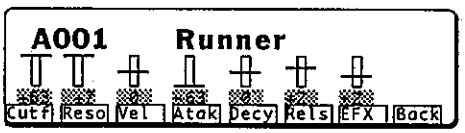
General MIDI用のバンクです。GM規格に対応した128音色がプリセットされています。

シングル音色の選択

＊A/B/GMのいずれかのバンクセレクトキーによりバンクを選択します。
＊00～12のいずれかのグループセレクトキーによりグループを選択します。そのグループの音色メニューが表示されます。



＊0～9のいずれかの音色セレクトキーによりシングル音色を選択します。選択されたシングル音色が画面に現われます。



音色のイージーエディット

シングルプレイ画面では音色名と共にスライダーが表示されています(A BANK音色で14本(2画面)、B/GM BANK音色で8本)。希望のスライダーの下のファンクションキーで変化させたいパラメータを選択しVALUEダイアルで値を変更します。値の変更に伴いスライダーの位置も動くため、現在のセッティングが視覚的に容易に確認できます。

ここではオリジナルのパラメータバリューに対し相対的に加算・減算することにより音色を変更しています。また音色内の全てのソースを対象にしています。この音色変更は一時的なものでありメモリーされている内容には影響を及ぼしません。

COMBI SOUNDS

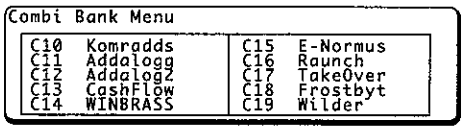
コンビ音色はシングル音色を最大4つ組み合わせた音色のことです。レイヤー、スプリット、ベロシティースイッチ等さまざまなセッティングができます。

コンビ音色はシングル音色の組み合わせですが、外部からのMIDIに対しては単一のMIDIチャンネル(=Unit CH)で発音します。マルチティンバーによる曲作りはコンポーズモードで行って下さい。

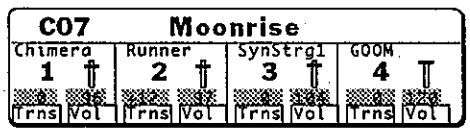
コンビ音色の選択

全部で64のコンビ音色が内蔵されています(C01~C64)。

＊バンクセレクトキーのCOMBIを選択します。
＊00~06のいずれかのグループセレクトキーによりグループを選択します。そのグループの音色メニューが表示されます。



＊0~9のいずれかの音色セレクトキーによりコンビ音色を選択します。選択されたコンビ音色が画面に現われます。



音色のイージーエディット

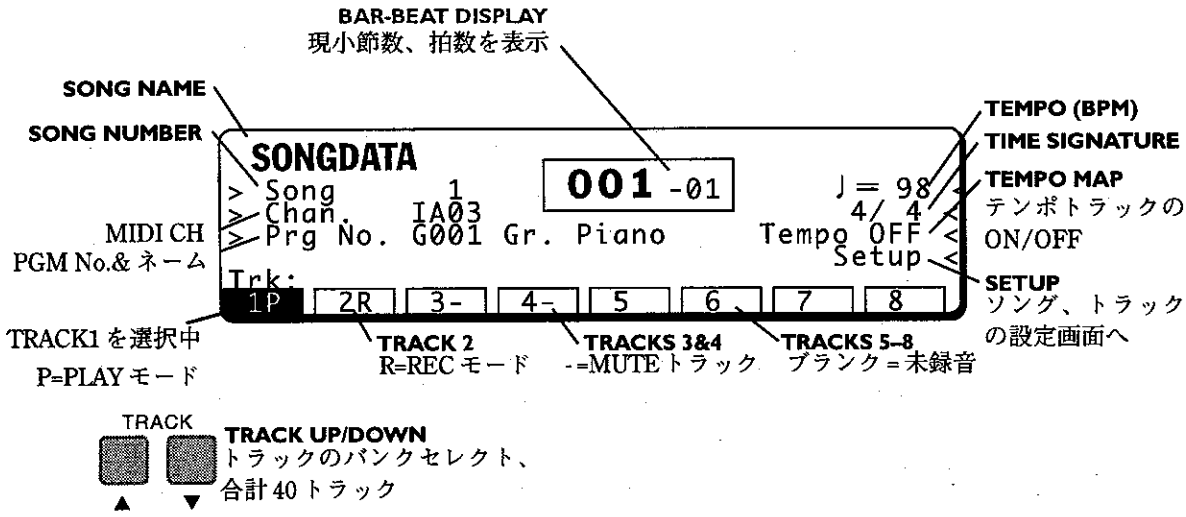
コンビプレイ画面では音色名と共にトランスポーズとボリュームのスライダーが表示されています。希望のスライダーの下のファンクションキーで変化させたいパラメータを選択しVALUEダイアルで値を変更します。値の変更に伴いスライダーの位置も動くため、現在のセッティングが視覚的に容易に確認できます。

この音色変更は一時的なものでありメモリーされている内容には影響を及ぼしません。
＊各セクションのトランスポーズと音量をエディットできます。

COMPOSE MODE

COMPOSEキーを押してコンポーズモードに入ります。

音楽を制作するためのモードがコンポーズモードです。内蔵音色を使った録音、編集、再生に加えて外部MIDI音源さえもコントロール可能です。本機はGM対応でありGM System Onメッセージを受信するとコンポーズモードに変わります。

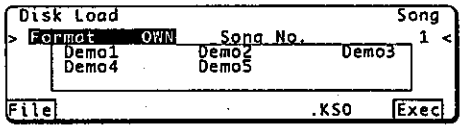


ソングのロード

デモ曲のDirect Disk Playの方法については既に16ページで説明しましたが、ここではソングロードについて説明します。ソングデータを本体内部のメモリーにロードすればその後のデータ修正が可能になります。

＊ソングデータの入ったフロッピーディスクを本体左側のディスクドライブに挿入します。
＊ディスプレイ左のCOMMONセクションの中のDISKキーを押します。次の画面が現われます。

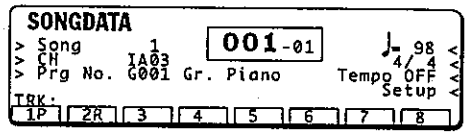
＊L2キー (Load) を押してからR1キー (Song) を押すと次の画面に移ります。



＊L1キー (Format) を押してVALUEダイアルでフォーマットを選択します。
＊F1キー (File) を押してVALUEダイアルで希望の曲を選択します。
＊F8キー (Exec) を押すと画面にSURE?と聞いてきますのでF8キー (Yes) を押します。
＊ソングのロードが始まり画面にはEXECUTING... と表示されます。COMPLETED!でロードが完了しました。

ソングの再生

＊EXITキーでディスクモードを抜けてからパネル左のCOMPOSEキーを押します。次のシーケンサーの画面が現われます。



＊SEQUENCERセクションの右下のSTARTキーを押します。緑色に点灯しロードした曲の演奏が始まります。演奏が終わると消灯します。

ソング情報
画面中央の枠の中に現在の小節数、拍数が表示されています。

画面下には各トラックの情報が表示されています。ファンクションキー（F1～F8キー）を押してトラックを選択するとそのトラックの色が反転します。選択されているトラックのファンクションキーをもう1回押すとOff（ミュート）になり、更にもう1回押すとOnになります。ソングの再生中もOn/Offが可能です。

音色の変更
画面左には音色No.が表示されています。ソング再生中にL3キーを押してVALUEダイアルを回せば、そのトラックの音色を一時的に変更することができます。

ソングの消去

非常に簡単です。ソングのメモリーは電源Off後はバックアップされません。従って電源をOffにすれば本機内にロードされた全てのソングデータは消去されます。

むしろ新しく作ったソングをどの様にセーブするかの方が重要で、それについては後述します。

リアルタイムレコーディング

それでは次に新しいソングを録音する方法について説明します。

コンポーズモードのメイン画面から始めましょう。

＊RECキーを押します（赤色に点灯）。
＊F1キーを押してトラック1の表示を"1R"にします。これで録音待機状態になりました。
＊STARTキーを押して録音を開始します。STARTキーも緑色に点灯しました。メトロノームと伴にRECを開始します。(カウントインの設定は、SET UPで行ないます。)
＊鍵盤を弾きます。
＊演奏が終わったらSTOPキーを押して録音を止めます。
＊RESETキーを押してソングの頭に戻してからPLAYキーでソング再生します。

カウントインの設定

左手でSTARTキーを押すと同時に右手で演奏を開始するのはかなりの技術を要します。2小節の余裕があれば慌てなくてすみます。その方法を説明してみましょう。

コンポーズモードのメイン画面から始めましょう。

* R4キー (Setup) を押してセットアップ画面に入りそこでL1キーを押してCount Inを選びます。
* VALUEダイアルで2に設定します。
* EXITキーを押してメイン画面に戻ります。

カウントインを使ってもう一度トラック1の録音をやり直してみましょう。2小節のカウントインの後に録音がスタートします。

テンポの変更

音程を変えずにテンポを変えることができます。これはテープレコーダーと大きく違う点です。

R1キーを押してテンポを選択しVALUEダイアルで値を変更します。

オーバーダビング

最初に録音したトラックを再生させながら新しいトラックに録音することをオーバーダブと呼びます。

コンポーズモードのメイン画面から始めましょう。

* RECキーを押します（赤色に点灯)。
* F2キーを押してトラック2を選択した後、もう一度F2キーを押して表示を"2R"にします。これでトラック2は録音待機状態になりました。トラック1は"1P" (Playモード) になっていることを確認して下さい。
* トラック2の音色を選択しましょう。L3キーを押してからVALUEダイアルを回して希望の音色を選びます。鍵盤を弾けばその時選ばれている音色を実際に聴くことができます。
* STARTキーを押して録音を開始します（STARTキーも緑色に点灯)。メトロノームがカウントインを刻み始めます。
* トラック1を聞きながら鍵盤を弾きます。
* 演奏が終わったらSTOPキーを押して録音を止めます。
* RESETキーを押してソングの頭に戻してからPLAYキーでソング再生します。

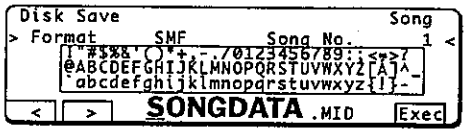
ソングデータのディスクへのセーブ

本機のソングデータは電源Off後はバックアップされません。従って電源をOffにする前に必ずディスクにセーブする必要があります。

本機のディスクフォーマットはPCコンパチブルです。1.44MBと720KBが使用可能です。本機で保存したデータはPCコンパチブル（アクセスPC等をインストールしたMAC等を含む）のコンピュータへのコピー、保存が可能です。

手順

＊DISKキーを押してからL1キーでSAVEを選び、次にR1キーでSONGを選びます。以下の画面が現われます。



＊F1/F2キーとVALUEダイアルを使ってソングに名前をつけます。
＊Standard MIDI File (SMF) でセーブしたい時はL1キーを押してSMFに設定して下さい。
＊F8キー (EXEC) を押すと画面にSURE?と聞いてきます。F8キー (YES) を押します。
＊画面にCOMPLETED!と出てセーブは完了です。

APG (Auto Phrase Generator)

APGは録音されたシーケンスデータをもとに自動的にバッキングトラックをクリエイトする全く新しい作曲支援機能です。

既に録音されているトラックを分析してコードトラックを生成し、そのコード進行に基づき内蔵されている約8,000ものフレーズの中から好みのフレーズを選んでバッキングトラック（最大8トラック）を作っていくことがAPGの基本です。

APGによりクリエートしたトラックは最終的にはイベントエディットにより細かな調整を行うことが可能です。簡単に言えば、バンドのメンバーがいて彼等にコード進行表を渡すだけで好みのアレンジで演奏してくれるものとお考え下さい。

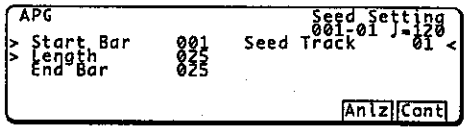
APGによるフレーズのジェネレート

シードトラックの録音
基本トラックの録音を行います。通常のリアルタイム録音です。もちろんステップ録音でも構いません。

＊RECキーを押します（赤色に点灯）。
＊F1キーを押してトラック1の表示を"1R"にします。これで録音待機状態になりました。
＊STARTキーを押して録音を開始します。STARTキーも緑色に点灯しました。メトロノームがカウントインを刻み始めます。
＊鍵盤で和音を弾きます。
＊演奏が終わったらSTOPキーを押して録音を止めます。
＊RESETキーを押してソングの頭に戻してからPLAYキーでソング再生します。

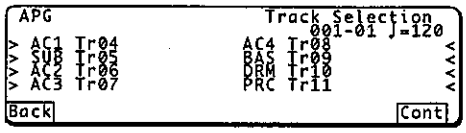
アナライズトラック
シードトラックの録音が終わったら次にそのコード進行を分析します。

＊パネルのSEQUENCERセクションの右上のAPGキーを押します。APGキーが赤色に点灯しAPGのセッティング画面になります。



＊L1/L2キーで対象とする小節範囲を指定します。

＊F7キーを押して指定範囲のコードをANALYZEします。

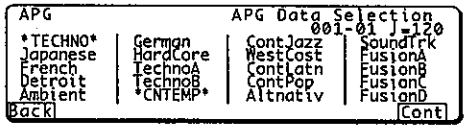


＊F8キー（CONT）を押してAPGトラック選択画面に入り、どのパートをジェネレートさせるのかを設定します。（最低一つは選択してください。）

スタイルの選択

本機には107の音楽スタイルが内蔵されています。内2つは外部からロードできるユーザーエリアです。各スタイルは多数のフレーズで構成されておりトータル8,000以上のフレーズが利用できます。

＊APGトラック選択が終わったら次にF8キー（CONT）を押してAPG Data（さまざまなフレーズデータ）を選択します。



＊F8キー（CONT）を押してSTARTキーを押せば最初に録音したトラックにバッキングがついて再生されます。

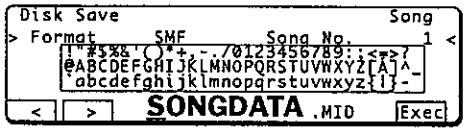
ソングへのペースト

APGフレーズをソングにペーストする場合はF8キー（CONT）を押してからR4キー（Paste）を押します。画面にEXECUTING...と出て、しばらくしてCOMPLETED!に変わります。これでペーストが完了です。

セーブ

APGで作ったソングデータをディスクへセーブしてみましょう。手順は前と同じです。

＊DISKキーを押してからL1キーでSAVEを選び、次にR1キーでSONGを選びます。以下の画面が現われます。

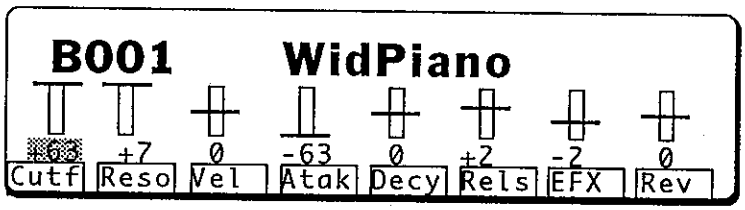


＊F1/F2キーとVALUEダイアルを使ってソングに名前をつけます。
＊Standard MIDI File（SMF）でセーブしたい時はL1キーを押してSMFに設定して下さい。
＊F8キー（EXEC）を押すと画面にSURE?と聞いてきます。F8キー（YES）を押します。
＊画面にCOMPLETED!と出てセーブは完了です。

SINGLE SECTION

SINGLE PLAY

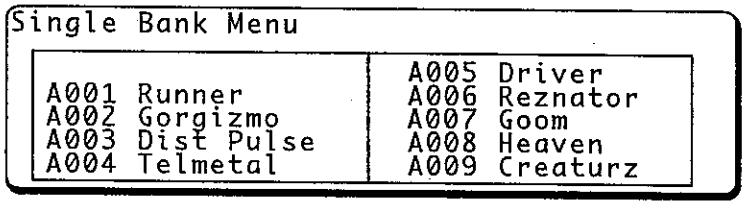
パネル左側のPERFORMキーを押すと次のシングルプレイ画面が現われます。



この画面では音色名、音色Noに加えてシングルプレイ中に変更できるパラメータ及びその値がスライダーと一緒に表示されています。

シングルパッチの選択

本機では音色のことをパッチと呼ぶことにします。パネル右側のA, B, GMのバンクの1つを選びパッチセレクトキー下段の0～9キーを押して異なったパッチを呼び出します。グループを変更するには中段の00～12キーを押します。この時、次のメニュー画面が現われ、そのグループ内のシングルパッチをリスト表示します。

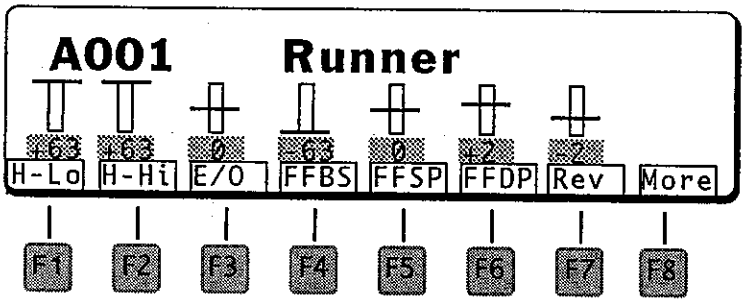


パッチNoの最終桁（1の位）に対応する0～9キーを押せば希望のシングルパッチを選択することができます。パッチが選ばれるとまた表示はシングルプレイ画面に戻ります。

NOTE :
本機のAバンクではバリアブルパッチメモリー方式を採用しています。従ってパッチの使用ソース数が少なければよりたくさんのパッチがメモリーできますが、逆にソースを多く使用すると全バンクにパッチが入らない場合もあります。

シングルパッチのイージーエディット

Aバンクのシングルプレイモードでは、シングルプレイ中に変更できるパラメータを14用意しています。変更したいパラメータに対応するファンクションキー（F1～F8キー）を押し、VALUEダイアルを回せば簡単に音色が変更できます。



NOTE :
ここではオリジナルのパラメータバリューに対し相対的に加算・減算することにより音色を変更します。また、パッチ内の全てのソースを対象にします。

＊印が付いているパラメータはAバンク専用です。

＊F1 : H-LO (LOW HARMONICS) [－63～＋63]
Additive音源を使用したパッチにおいて低次倍音のレベルをコントロールします。これは鍵盤上の低域側のみをコントロールするという意味ではなく、あらゆる音域における低域成分をコントロールします。

＊F2 : H-HI (HIGH HARMONICS) [－63～＋63]
Additive音源を使用したパッチにおいて高次倍音のレベルをコントロールします。これは鍵盤上の高域側のみをコントロールするという意味ではなく、あらゆる音域における高域成分をコントロールします。

＊F3 : E/O (EVEN/ODD HARMONICS) [－63～＋63]
Additive音源を使用したパッチにおいて偶数倍音と奇数倍音のレベルバランスをコントロールします。プラスのバリューで偶数倍音を増加、奇数倍音を減少させ、マイナスのバリューで奇数倍音を増加、偶数倍音を減少させます。

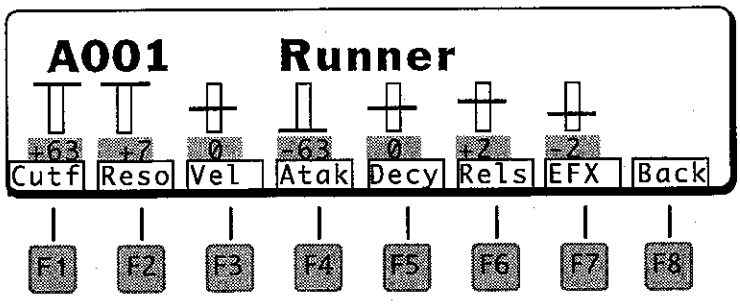
＊F4 : FFBS (FORMANT FILTER BIAS) [－63～＋63]
Additive音源を使用したパッチにおいてフォルマントフィルターバイアスをコントロールします。

＊F5 : FFSP (FORMANT FILTER SPEED) [－63～＋63]
Additive音源を使用したパッチにおいて、フォルマントフィルター用のENVまたはLFOのスピードをコントロールします。

＊F6 : FFDP (FORMANT FILTER DEPTH) [－63～＋63]
Additive音源を使用したパッチにおいて、フォルマントフィルター用のENVまたはLFOのデプスをコントロールします。

F7 : REV (REVERR AMOUNT) [－63～＋63]
リバーブレベルをコントロールします。バリューを大きくするほど深くかかります。

F8 : MORE
次の画面に移ります。



F1 : CTOF (FILTER CUTOFF) [－63～＋63]
フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。バリューを大きくするほど明るい音色になります。

F2 : RESO (FILTER RESONANCE) [－7～＋7]
フィルターのレゾナンスをコントロールします。次のキーオンから有効です。

F3 : VEL (VELOCITY OFFSET) [－63～＋63]
真のベロシティー値に対し、ここで設定した値を加算または減算して発音させます。演奏スタイルにあったベロシティー設定にしましょう。

F4 : ATAK (ATTACK TIME) [－63～＋63]

DCAとDCFエンベロープのアタックタイムをコントロールします。マイナスのバリューでよりシャープなアタックに、プラスのバリューでよりスローなアタックになります。次のキーオンから有効です。

F5 : DECY (DECAY TIME) [－63～＋63]

DCAとDCFエンベロープのディケイ１タイムをコントロールします。マイナスのバリューでよりシャープなディケイに、プラスのバリューでよりスローなディケイになります。次のキーオンから有効です。

F6 : RELS (RELEASE TIME) [－63～＋63]

DCAとDCFエンベロープのリリースをコントロールします。バリューを大きくするほど鍵盤を離してから音が消えるまでの時間が長くなります。次のキーオンから有効です。

F7 : EFX (EFFECTS AMOUNT) [－63～＋63]

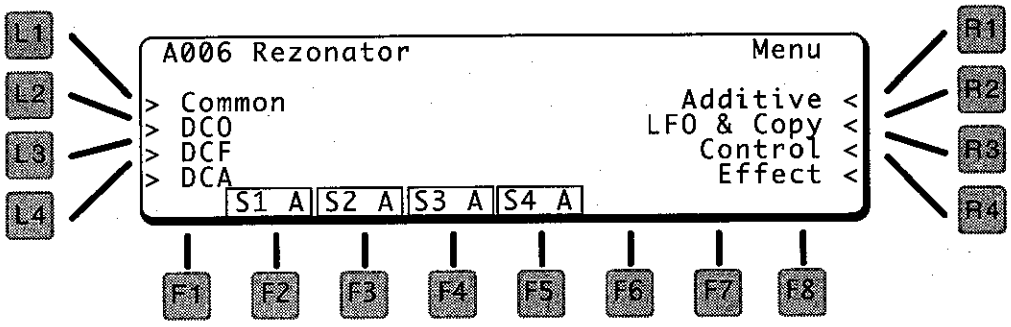
コーラス、ディストーション等のエフェクトのレベルをコントロールします。

F8 : BACK

前ページの画面に戻ります。

SINGLE EDIT

EDITキーを押すと次のエディットメニュー画面が現われます。全てのエディット画面へはこのメニュー画面から入ることもできますし、パッチセレクトキーを押して直接入っていくこともできます。



L1 : COMMON
Commonエディットに入ります。(30ページ参照)

L2 : DCO
DCOエディットに入ります。(31ページ参照)

L3 : DCF
DCFエディットに入ります。(33ページ参照)

L4 : DCA
DCAエディットに入ります。(36ページ参照)

* **R1 : ADDITIVE**
Additiveエディットに入ります。(38ページ参照)

R2 : LFO & COPY
LFOエディットもしくはソースのコピーに入ります。(52ページ参照)

R3 : CONTROL
Controlエディットに入ります。(54ページ参照)

R4 : EFFECT
Effectエディットに入ります。(79ページ参照)

NOTE :
シングルエディット全画面においてF2~F7キーは各ソースのON/OFF用に使用します。

NOTE :
EXITキーを押せばシングルエディットメニューに戻ります。

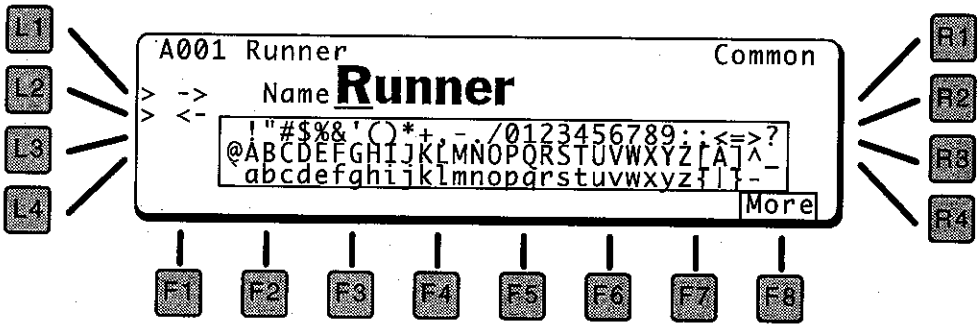
エディットモードからの抜け方

EXITキーを何回か押せばプレイモードに戻ることができます。この時、画面上に次の3通りのメッセージが出てきます。

- それまでのエディット内容をセーブして終了したい時：WRITEキーを押します。
- それまでのエディット内容をセーブしないで終了したい時：F8キー (QUIT) を押します。
- エディットを継続したい時：EDITキーを押します。

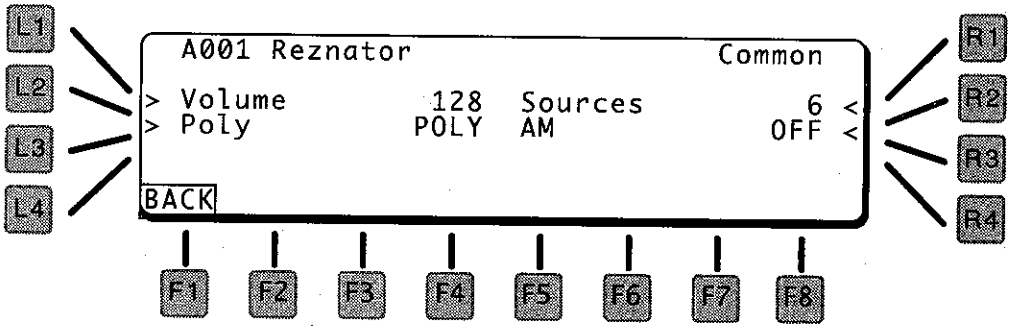
COMMON

Commonエディットは次のパッチ名設定をはじめ、いくつかの基本エディットページより成り立っています。



L1キーでカーソルを右に進め、L2キーで左に戻します。カーソルを所定の位置に設定したら、次にVALUEダイアルで文字を選択します。

F8：MORE
Commonエディットの次のページに移ります。



L1：VOLUME [1～128]
パッチ全体の音量を設定します。

L2：POLY [POLY,SOLO1,SOLO2]
パッチの発音モードを設定します。

- POLY　一般的なポリモードです。
- SOLO1　KEY ON毎にリトリガーするモノモードです。
- SOLO2　レガートで演奏したときはKEY ON毎にリトリガーしないモノモードです。

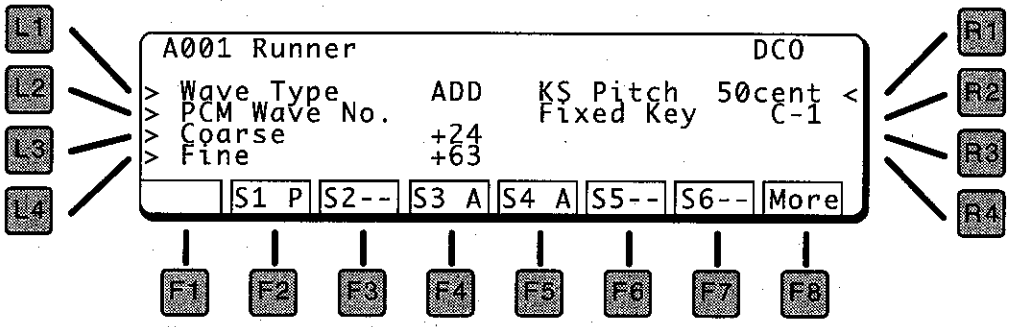
R1：SOURCES [2～6 /A Bank, 2 (固定) /B & GM Bank]
パッチのソース数を設定します。ソースを多く設定するとトータルの発音数はそれに伴い少くなってきます。

R2：AM [OFF, 1＞2 , 2＞3 ,……, 5＞6 ,/A Bank, OFF, 1＞2 /B & GM Bank]
ソース間にAM (Amplitude Modulation) をかけるかどうかを設定します。本機では以下の設定が可能です。
ソース1＞ソース2，ソース2＞ソース3，…ソース5＞ソース6

F1：BACK
Commonエディットの前のページに戻ります。

DCO

シングルエディットメニュー画面でL2キーを押せば次のDCOエディット画面が現われます。



L1 : WAVE TYPE [PCM,ADD]

ソースの波形にADDを使うかPCMを使うかを設定します。

L2 : PCM WAVE NUMBER [342~464]

ソース毎にどのPCM波形を使うかを設定します。PCM波形のリストについては、158ページを参照して下さい。尚、ADD波形は、パッチに属するため波形の番号は持っていません。
また値を入力すればWAVE TYPEは自動的にPCMに変わります。

NOTE :

最初のWAVE TYPE設定でADDを選択すれば、ここは無効（ブランク）になります。

L3 : COARSE [－24~＋24]

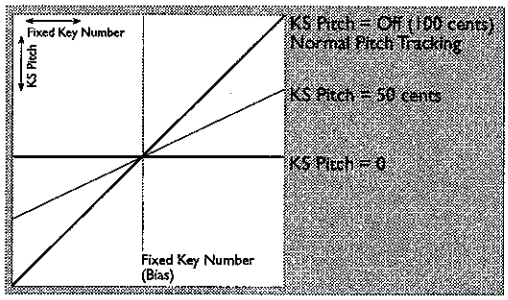
ソース毎に半音単位でチューニングを設定します。±2オクターブの範囲の設定が可能です。

L4 : FINE [-63~+63]

ソース毎のチューニングの微調整です。ソース間のデチューン効果により、豊かな音色をつくる時などに有効です。

R1 : KS PITCH [0, 25, 33, 50]

通常の半音＝100セント以外の設定がここでは可能です。例えば50セントに設定すると鍵盤2オクターブ分で従来の1オクターブ分の音階変化が得られます。33セントに設定すると鍵盤3オクターブ分で従来の1オクターブ分の音階変化が得られます。0セントではピッチの変化はつきません。
次のFIXED KEYとペアで使います。



R2 : FIXED KEY [OFF, A-1~C7]

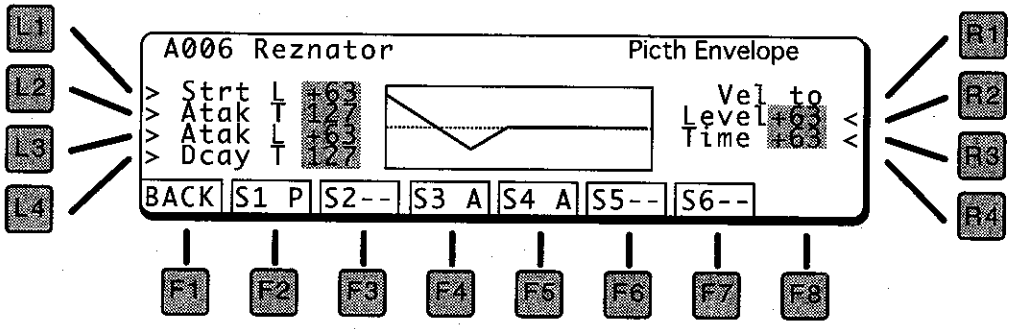
ここでOFFを設定すると通常のキースケーリングになります。バリューを特定のキーに設定するとそのキーを真の値にして先のKS PITCHで設定したスケーリングになります。

F8 : MORE

DCOピッチエンベロープのエディット画面に入ります。

DCO PITCH ENVELOPE

DCOピッチエンベロープによりピッチの時間変化を設定します。この機能を使えば、ギターの弦のシミュレーション、ウインド系楽器のシミュレーション等に効果を発揮します。一般的にアコースティック楽器は音の立上がりにおいて微妙なピッチ変化があり、その変化を再現するのがこのDCOピッチエンベロープです。



L1 : STRT L (STARTING LEVEL) [-63~+63]
ピッチのスターティングレベルを設定します。

L2 : ATAK T (ATTACK TIME) [0~127]
キーON後ここで設定した時間でスターティングレベルからアタックレベルに変化します。

L3 : ATAK L (ATTACK LEVEL) [-63~+63]
アタック後のレベルを設定します。

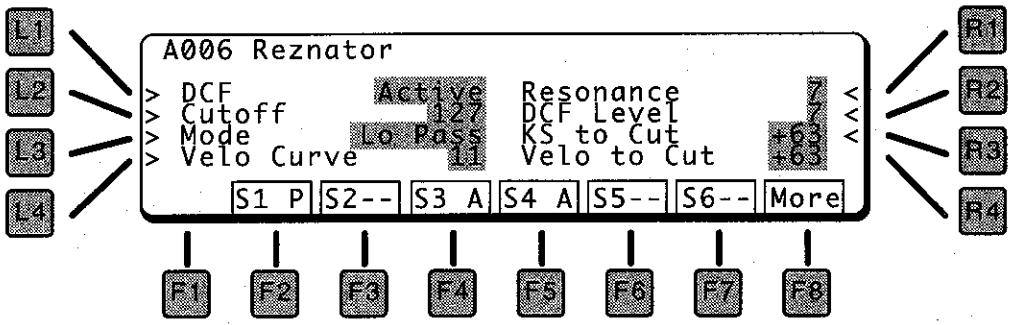
L4 : DECY T (DECAY TIME) [0~127]
アタックレベルに達した後、ここで設定した時間でアタックレベルからゼロ (基準ピッチ) に変化します。

R2 : LEVEL (VELOLITY TO LEVEL) [-63~+63]
ベロシティーによりどれだけピッチのレベル変化をつけるかを設定します。

R3 : TIME (VELOCITY TO TIME) [-63~+63]
ベロシティーによりどれだけピッチの時間変化をつけるかを設定します。

DCF

シングルエディットメニュー画面でL3キーを押せば次のDCFエディット画面が現われます。



L1 : DCF [Active, Bypass]

DCFを通すか通さないかを設定します。ActiveにするとDCFを通ります。BypassにするとDCFを通りません。

L2 : CUTOFF [0~127]

カットオフ周波数を設定します。

L3 : MODE [Lo Pass, Hi Pass]

フィルターのタイプを設定します。以下の2タイプが選択できます。

・Lo pass ローパスフィルター (╲) …高い周波数帯をカットし、低い周波数帯を通します。

・Hi pass ハイパスフィルター (╱) …低い周波数帯をカットし、高い周波数帯を通します。

L4 : VELO CURVE [1~12]

キーベロシティーでカットオフ周波数を変化させる際に、ここで選択したベロシティーカーブに従います。

R1 : RESONANCE [0~7]

フィルターレゾナンスの量を設定します。バリューを大きくするほど独特のクセのある音色になります。アナログ音色のシュミレートには欠かせません。

R2 : DCF LEVEL [0~7]

フィルターへ入る信号の入力レベルを調整します。

R3 : KS TO CUT [-63~+63]

鍵盤音域によってカットオフ周波数をどの様に変化させるかを設定します。

R4 : VELO TO CUT [-63~+63]

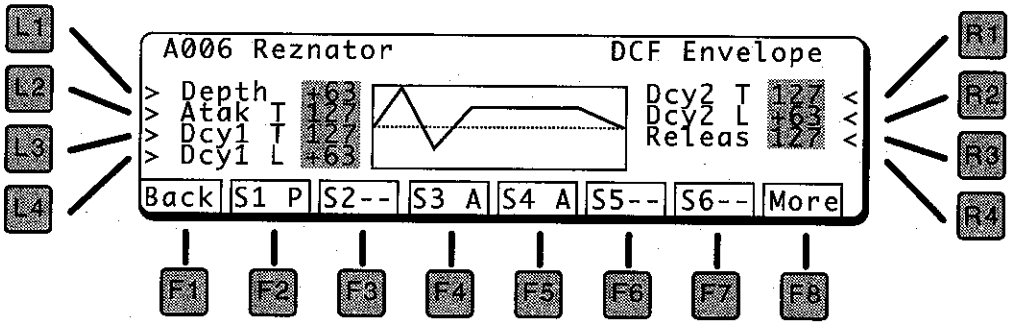
ベロシティーによってカットオフ周波数をどの様に変化させるかを設定します。

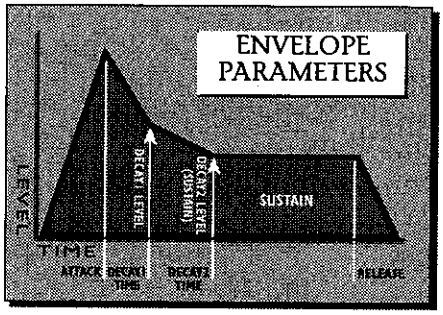
F8 : MORE

DCFエンベロープのエディット画面に入ります。

DCF (FILTER) ENVELOPE

この画面でDCFエンベロープの各パラメータのバリューを設定します。





L1 : DEPTH [-63~+63]
DCFエンベロープ全体のデプスを設定します。

L2 : ATAK T (ATTACK TIME) [0~127]
キーON後、ここで設定した時間でエンベロープはゼロから最大値まで変化します。アタックタイムを短くするとピアノの様に立上がりの音色変化が鋭くなり、長くするとよりレガート的になります。

L3 : DCY1 T (DECAY1 TIME) [0~127]
エンベロープが最大値に達した後、ここで設定した時間でディケイ1レベルに変化します。

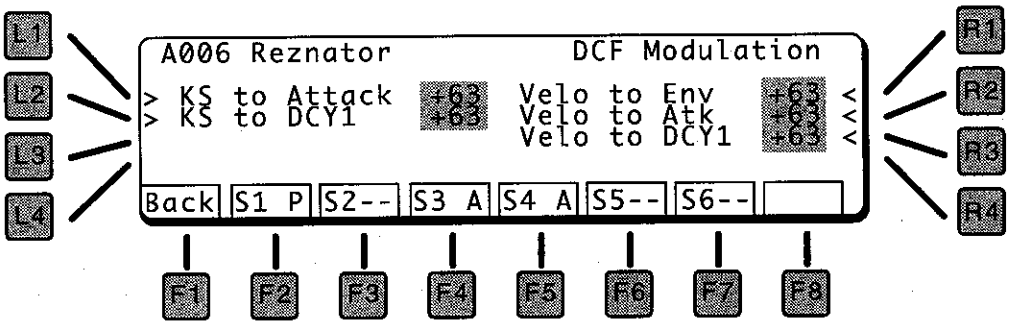
L4 : DCY1 L (DECAY1 LEVEL) [-63~+63]
エンベロープのディケイ1レベルを設定します。

R1 : DCY2 T (DECAY2 TIME) [0~127]
エンベロープがディケイ1レベルに達した後、ここで設定した時間でディケイ2レベルに変化します。

R2 : DCY2 L (DECAY2 LEVEL) [-63~+63]
エンベロープのディケイ2レベルを設定します。

R3 : RELS T (RELEASE TIME) [0~127]
鍵盤を離した後、ここで設定した時間でゼロ（設定したカットオフの値）まで減衰します。

F8 : MORE
DCFモジュレーションのエディット画面に入ります。



L1 : KS TO ATTACK [-63~+63]

鍵盤音域によってアタックタイムをどの様に変化させるかを設定します。

L2 : KS TO DCY1 [-63~+63]

鍵盤音域によってディケイ１タイムをどの様に変化させるかを設定します。

R1 : VELO TO ENV [-63~+63]

ベロシティーによって全体のエンベロープレベルをどの様に変化させるかを設定します。

R2 : VELO TO ATTACK [-63~+63]

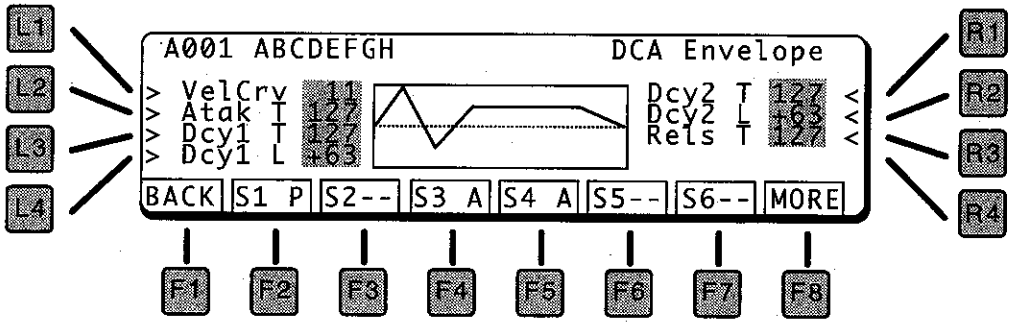
ベロシティーによってアタックタイムをどの様に変化させるかを設定します。

R3 : VELO TO DCY1 [-63~+63]

ベロシティーによってディケイ１タイムをどの様に変化させるかを設定します。

DCA

DCAにより音色の音量を決定します。音量の時間変化はエンベロープによって設定されます。



L1 : VEL CRV (VELOCITY CURVE) [1～12]

キーベロシティーで音量を変化させる際に、ここで選択したベロシティーカーブに従います。

L2 : ATAK T (ATTACK TIME) [0～127]

キーオン後、ここで設定した時間でエンベロープはゼロから最大値まで変化します。アタックタイムを短くするとピアノの様に立上がりの音色変化が鋭くなり、長くするとよりレガート的になります。

L3 : DCY1 T (DECAY1 TIME) [0～127]

エンベロープが最大値に達した後、ここで設定した時間でディケイ１レベルに変化します。

L4 : DCY1 L (DECAY1 LEVEL) [0～127]

エンベロープのディケイ１レベルを設定します。

R1 : DCY2 T (DECAY2 TIME) [0～127]

エンベロープがディケイ１レベルに達した後、ここで設定した時間で、ディケイ２レベルに変化します。

R2 : DCY2 L (DECAY2 LEVEL) [0～127]

エンベロープのサスティンレベルを設定します。アタックディケイ１ディケイ２を過ぎて鍵盤を押したままでいると、ここで設定したレベルで音量は持続します。一般にサスティンレベルと呼ばれています。

R3 : RELS T (RELEASE TIME) [0～127]

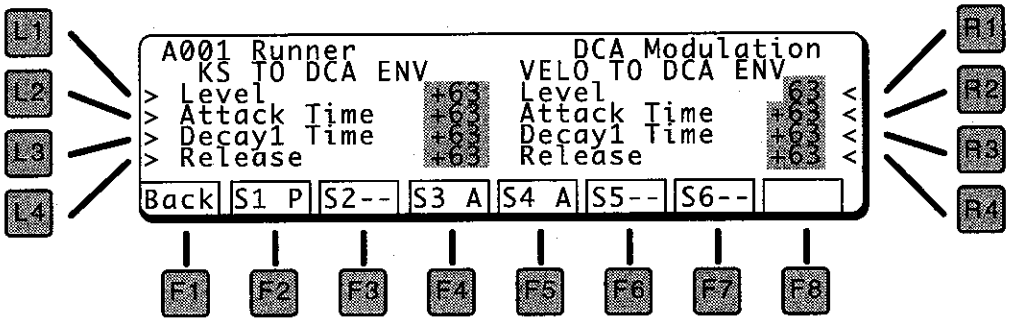
鍵盤を離した後、ここで設定した時間で音量がゼロになります。

F8 : MORE

DCAモジュレーションのエディット画面に入ります。

DCA MODULATION

このエディット画面ではキースケールとベロシティーがどの様にDCAエンベロープを変化させるかを設定していきます。これらのパラメータをきめ細く調整すれば音に表現力を与えることができます。



<キースケールによる変化>

L1 : LEVEL [-63~+63]

鍵盤音域によってDCAエンベロープ全体のレベルをどの様に変化させるかを設定します。プラスのバリューで鍵盤高域側がより大きく、低域側がより小さくなります。

L2 : ATTACK TIME [-63~+63]

鍵盤音域によって、アタックタイムをどの様に変化させるかを設定します。プラスのバリューで鍵盤高域側のアタックタイムがより長く、低域側がより短くなります。一般に低音を受け持つ楽器 (例えばバリトンサックス) は高音を受け持つ楽器 (例えばアルトサックス) より長めのアタックタイムになっていますが、バリューをマイナスにすれば、このシミュレートが可能です。

L3 : DECAY1 TIME [-63~+63]

鍵盤音域によってディケイ1タイムをどの様に変化させるかを設定します。プラスのバリューで鍵盤高域側のディケイ1タイムがより長く低域側がより短くなります。

L4 : RELEASE (RELEASE TIME) [-63~+63]

鍵盤音域によってリリースタイムをどの様に変化させるかを設定します。プラスのバリューで鍵盤高域側のリリースタイムがより長く低域側がより短くなります。

<ベロシティーによる変化>

R1 : LEVEL [-63~+63]

ベロシティーによってDCAエンベロープ全体のレベルをどの様に変化させるかを設定します。プラスのバリューで鍵盤を強く弾くとより大きく、弱く弾くとより小さくなります。

R2 : ATTACK TIME [-63~+63]

ベロシティーによってアタックタイムをどの様に変化させるかを設定します。プラスのバリューで鍵盤を強く弾くとアタックタイムはより長く、弱く弾くとより短くなります。一般に弱い音 (小さい音) は強い音 (大きい音) より長めのアタックタイムになっていますが、バリューをマイナスにすればこのシミュレートが可能です。

R3 : DECAY1 TIME [-63~+63]

ベロシティーによってディケイ1タイムをどの様に変化させるかを設定します。プラスのバリューで鍵盤を強く弾くとディケイ1タイムはより長く、弱く弾くとより短くなります。一般に弱い音 (小さい音) は強い音 (大きい音) より長めのディケイ1タイムになっていますがバリューをマイナスにすればこのシミュレートが可能です。

R4 : RELEASE (RELEASE TIME) [-63~+63]

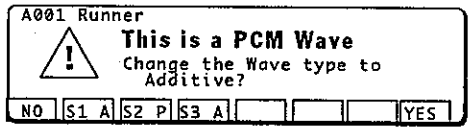
ベロシティーによってリリースタイムどの様に変化させるかを設定します。プラスのバリューで鍵盤を強く弾くとリリースタイムはより長く弱く弾くとより短くなります。

ADDITIVE EDIT

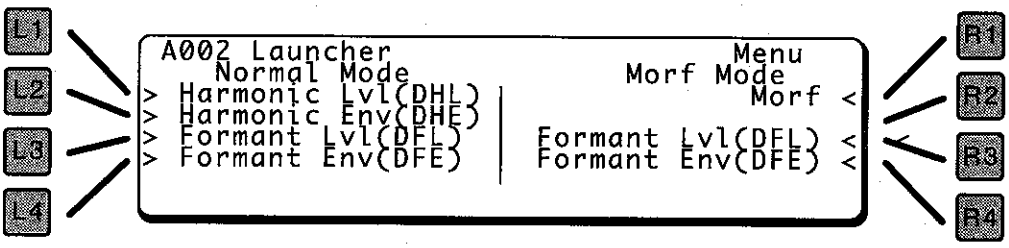
この章ではAdditive音源の音色パラメータについて説明します。

本機ではノーマルモードとモーフモードの2種類の音づくりが可能です。現在選択されているソースがどちらのモードでつくられているかはヘッドラインのカーソル反転で示されています。

シングルエディットメニュー画面でPCMソースに対しR1キー (Additive) を押せば次のメッセージが現われます。YESを押せばWAVE TYPEはAdditiveに変更されます。



Additiveエディットのサブメニュー画面は以下の通りです。



<ノーマルモード>

L1 : HARMONIC LEVEL
個々の倍音レベルを調整するDHLエディット画面に入ります。

L2 : HARMONIC ENVELOPE
個々の倍音にエンベロープを与えるDHEエディット画面に入ります。

L3 : FORMANT LEVEL
フォルマントフィルターを調整するDFLエディット画面に入ります。

L4 : FORMANT ENVELOPE
フォルマントフィルターにエンベロープを与えるDFEエディット画面に入ります。

<モーフモード>

R1 : MORF
モーフエディット画面に入ります。

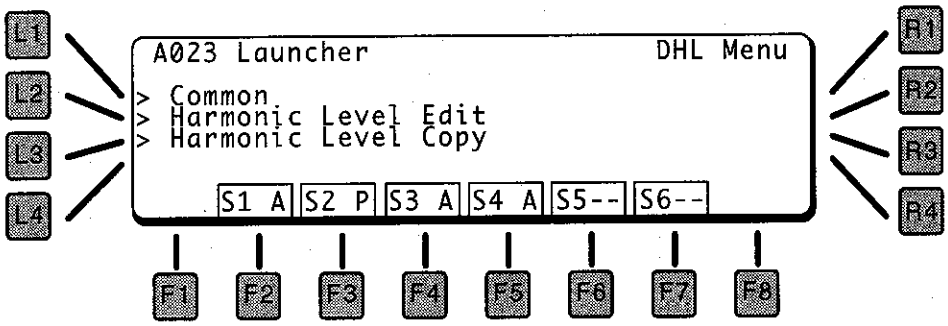
NORMALモードとMORFモード
Additiveの各ソースはNORMALモードまたはMORFモードのどちらかでプログラムすることができます。基本的な違いはハーモニックエンベロープの使い方にあります。従ってNORMALモードからMORFモードに変更した場合、DHEパラメータは新たなMORFセッティングに変わりますがDFLとDFEは変更されません。

R3 : FORMANT LEVEL
フォルマントフィルターを調整するDFLエディット画面に入ります。

R4 : FORMANT ENVELOPE
フォルマントフィルターにエンベロープを与えるDFEエディット画面に入ります。

HARMONIC LEVEL (DHL)

前ページの画面でL1キーを押せば次のDHLメニュー画面が現われます。



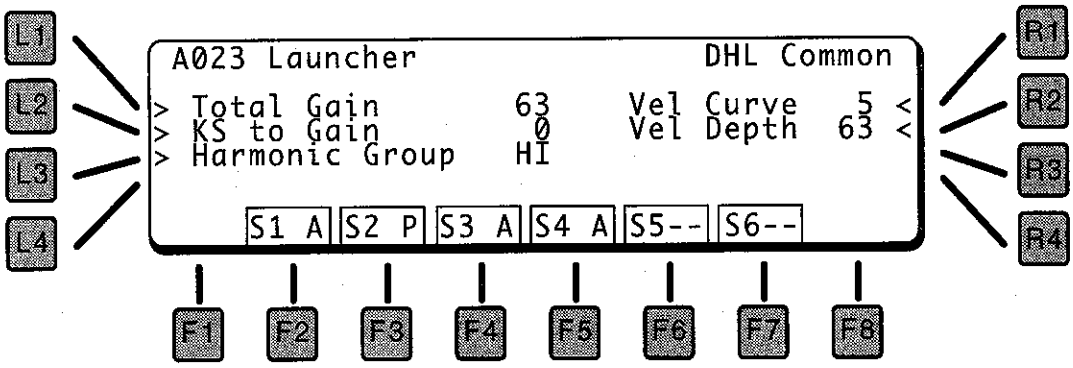
L1：COMMON
選択されているソースの全ハーモニックレベルに共通するパラメータを扱うCommonエディット画面に入ります。

L2：HARMONIC LEVEL EDIT
個々のハーモニックレベルを調整するHarmonic Levelエディト画面に入ります。

L3：HARMONIC LEVEL COPY
他のパッチ／ソースのハーモニックレベル設定をそのまま現在選択されているソースにコピーする画面に入ります。

COMMON

選択されているソースの全ハーモニックレベルに共通するパラメータです。



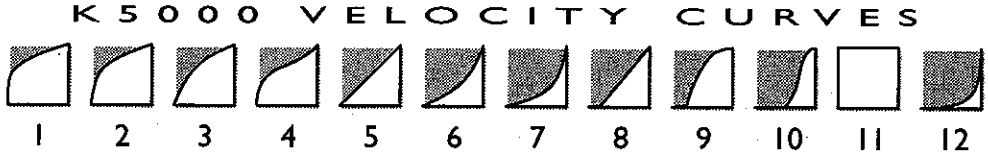
L1：TOTAL GAIN [1～63]
倍音全体のマスターゲインを調整します。

L2：KS TO GAIN [-63+63]
鍵盤音域によってハーモニックレベルをどの様に変化させるかを設定します。プラスのバリューで鍵盤高域側のハーモニックレベルがより大きく、低域側がより小さくなります。

L3：HARMONIC GROUP [LO, HI]
本機では各ソースにつき64の倍音を扱うことができます。1～64倍音 (LO) または65～128倍音 (HI) にするかをこのパラメータで決定します。

R1 : VELOCITY CURVE [1～12]

次の12種類の中からベロシティーカーブを選択します。このベロシティーカーブは本機全般に渡って共通に使われています。No.5はリニアなカーブです。

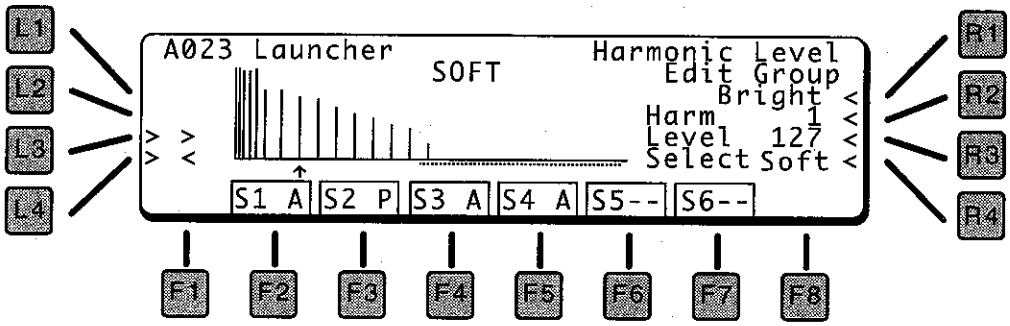


R2 : VELOCITY DEPTH [0～127]

各ソースにつき64のハーモニックレベルセットを持つことは先に説明しましたが、そのハーモニックレベルセットは更にSOFTとLOUDの2枚からなっています。ベロシティーによりSOFTとLOUDをクロスフェイドさせますが、その深さをここで設定します。

HARMONIC LEVEL EDIT

この画面では個々のハーモニックレベルを調整します。



L3 : NEXT HARMONIC

L4 : PREVIOUS HARMONIC

この2つのキーで倍音を選択します。倍音の下の小さな矢印が動き、今どの倍音が選択されているかが確認できます。倍音No.とそのレベルは画面右に表示されています（R2とR3）。

R1 : EDIT GROUP [Bright～Each、全8種類]

最初から1本1本倍音を立てていく作業はかなり大変です。倍音をグルーピングしてまとめて変化させることができます。

HARMONIC GROUPS

次の8つのグループが用意されています。倍音の下のドットが現在選択されている倍音であることを示しています。

BRIGHT：高い方の32倍音

DARK：低い方の32倍音

ODD：奇数倍音

EVEN：偶数倍音

OCT：オクターブ関係にある倍音・・・1、2、4、8、16、32、64（LO）／128（HI）

5TH：5度の関係にある倍音・・・3、6、12、24、48（LO）／96（HI）

ALL：全64倍音

EACH：矢印の単一倍音

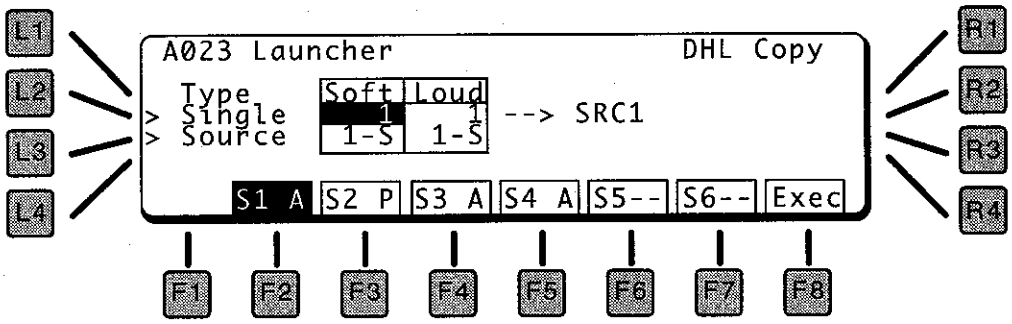
R2 : HARMONIC NUMBER [1～64 (LO) / 65～128 (HI)]
VALUEダイアルを使っても個々の倍音を選択できます。L3／L4キーと同じ働きです。

R3 : LEVEL [0～127]
現在選択されている倍音（矢印）のレベルを表示しています。ここにカーソルがある時にVALUEダイアルを回せば倍音グループをまとめてレベル調整できます。

R4 : SELECT [SOFT, LOUD]
SOFTとLOUDのどちらの倍音タイプをエディットするかを選択します。

HARMONIC LEVEL COPY

他のパッチ／ソースの倍音レベル設定をそのまま現在選択されているソースにコピーできます。



L2 : SINGLE [1～128]
コピー元のパッチを選択します。L2キーを押すたびにSoftとLoudの間をスイッチします。

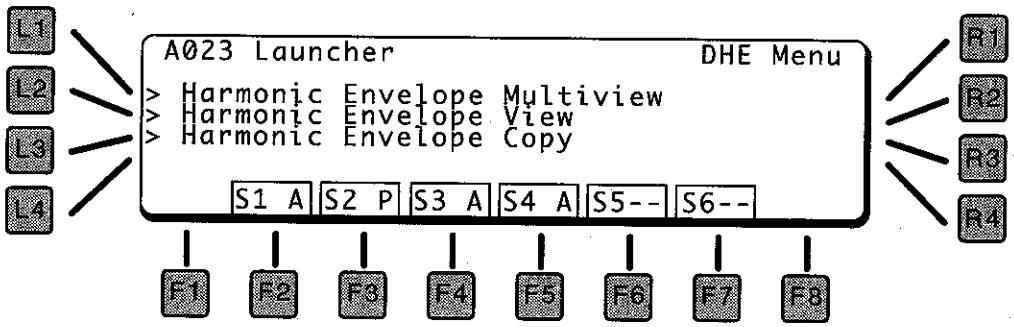
L3 : SOURCE [1-S ～6-L, ***]
コピー元のソースを選択します。L3キーを押すたびにSoftとLoudの間をスイッチします。パリュー *** はno copyを意味します。SoftとLoudのどちらか片方だけコピーしたい時に便利です。

F2～F7 : DESTINATION
現在選択されているパッチの中のどのソースにコピーするか（コピー先）を選択します。この時ディスプレイの-->SRC#の表示も変更されます。

F8 : EXECUTE
コピーを実行します。

HARMONIC ENVELOPE (DHE)

ハーモニックエンベロープのメニュー画面です。



L1 : HARMONICS ENVELOPE MULTIVIEW

64 個のハーモニックエンベロープの各フェイズ毎のレイトとレベルが同時に一望できる Multiview エディト画面に入ります。

L2 : HARMONICS ENVELOPE VIEW

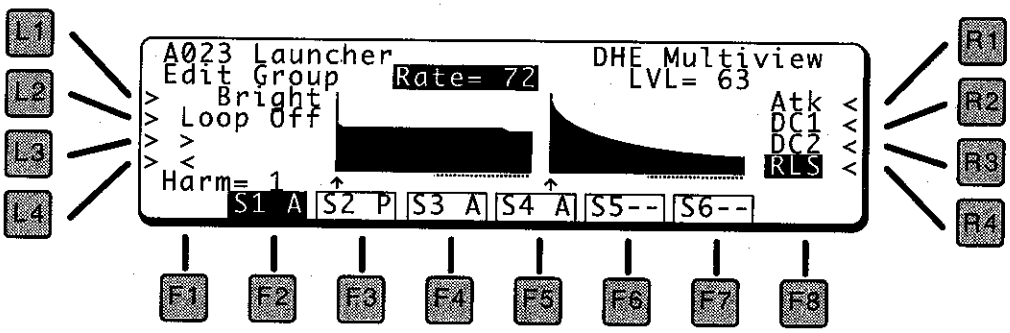
1個のハーモニックエンベロープの全パラメータが表示されているエンベロープエディット画面に入ります。

L3 : HARMONICS ENVELOPE COPY

他のパッチ／ソースのハーモニックエンベロープ設定をそのまま現在選択されているソースにコピーする画面に入ります。

HARMONIC ENVELOPE MULTIVIEW

この Harmonic Envelope Multiview 画面では 64 個のハーモニックエンベロープの各フェイズ毎のレイト（グラフ左）とレベル（グラフ右）が同時に一望できます。現在選択されている倍音はグラフ下の矢印とドットで示されています。この画面と後述の個々の Harmonic Envelope View 画面とを見比べてみて下さい。



L1 : EDIT GROUP [Bright ～ Each、全 8 種類]

最初から 1 本 1 本倍音のエンベロープをエディットしていく作業はかなり大変です。倍音をグルーピングしてまとめて変化させることができます。

HARMONIC GROUPS

次の 8 つのグループが用意されています。倍音の下のドットが現在選択されている倍音であることを示しています。

BRIGHT：高い方の 32 倍音

DARK：低い方の32倍音

ODD：奇数倍音

EVEN：偶数倍音

OCT：オクターブ関係にある倍音・・・1、2、4、8、16、32、64（LO）／128（HI）

5TH：5度の関係にある倍音・・・3、6、12、24、48（LO）／96（HI）

ALL：全64倍音

EACH：矢印の単一倍音

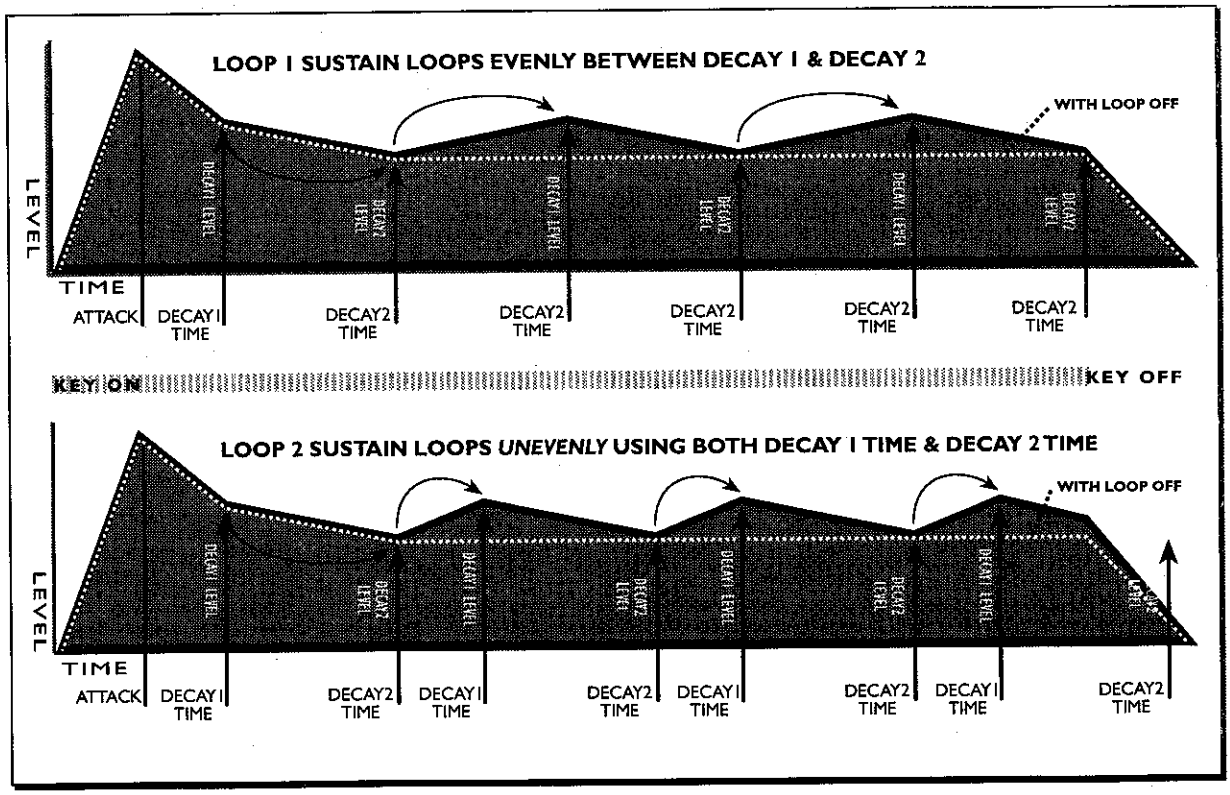
L2：LOOP [OFF, LP1, LP2]

ハーモニックエンベロープのループ設定を行います。この機能を使えば音に動きを与えることができます。

OFF：ループしません。DCFやDCA同様、エンベロープはディケイ2のレベルでそのままサスティンします。

LP1：ディケイ1とディケイ2レベルをディケイ2のレイトでループしながらサスティンします（下図参照）。

LP2：LP1に対し、ディケイ1とディケイ2のレイトで交互にループしながらサスティンします
（下図参照）。



L3：NEXT HARMONIC

L4：PREVIOUS HARMONIC

この2つのキーで倍音を選択します。倍音の下の小さな矢印が動き、今どの倍音が選択されているかが確認できます。

R1 : ATTACK (RATE & LEVEL)

R1キーを押すたびにアタックレイトとアタックレベルの間をスイッチします。VALUEダイアルでセッティングを変えます。

R2 : DECAY1 (RATE & LEVEL)

R2キーを押すたびにディケイ1レイトとディケイ1レベルの間をスイッチします。VALUEダイアルでセッティングを変えます。

R3 : DECAY2 (RATE & LEVEL)

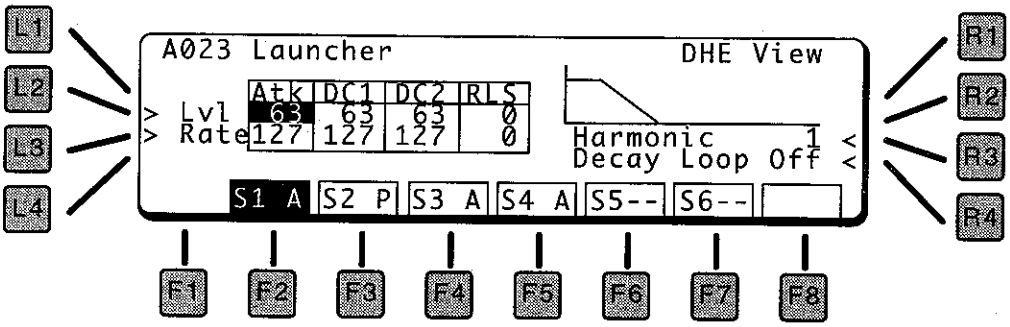
R3キーを押すたびにディケイ2レイトとディケイ2レベルの間をスイッチします。VALUEダイアルでセッティングを変えます。

R4 : RELEASE (RATE & LEVEL)

R4キーを押すたびにリリースレイトとリリースレベルの間をスイッチします。VALUEダイアルでセッティングを変えます。

HARMONIC ENVELOPE VIEW

1個のハーモニックエンベロープの全パラメータが表示されているエンベロープエディット画面です。



L2 : LEVEL [0~63]

L2キーを押すたびにアタック、ディケイ1、ディケイ2、リリースと順に移動します。VALUEダイアルでレベルのセッティングを変えます。

L3 : RATE [0~127]

L3キーを押すたびにアタック、ディケイ1、ディケイ2、リリースと順に移動します。VALUEダイアルでレイトのセッティングを変えます。

R3 : HARMONIC [1~64 (LO) / 65~128 (HI)]

エディットするハーモニックナンバーを選択します。倍音個々に専用のエンベロープを持っています。

R4 : DECAY LOOP [OFF, LP1, LP2]

ハーモニックエンベロープのループ設定を行います。この機能を使えば音に動きを与えることができます。

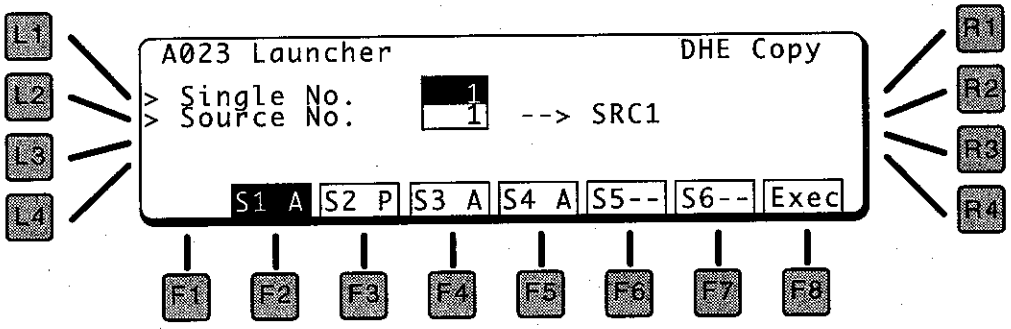
OFF : ループしません。DCFやDCA同様、エンベロープはディケイ2のレベルでそのままサスティンします。

LP1 : ディケイ1とディケイ2レベルをディケイ2のレイトでループしながらサスティンします。

LP2 : LP1に対し、ディケイ1とディケイ2のレイトで交互にループしながらサスティンします。

HARMONIC ENVELOPE COPY

他のパッチ／ソースのハーモニックエンベロープ設定をそのまま現在選択されているソースにコピーすることができます。



L1 : SINGLE NUMBER [1～128]
コピー元のパッチを選択します。

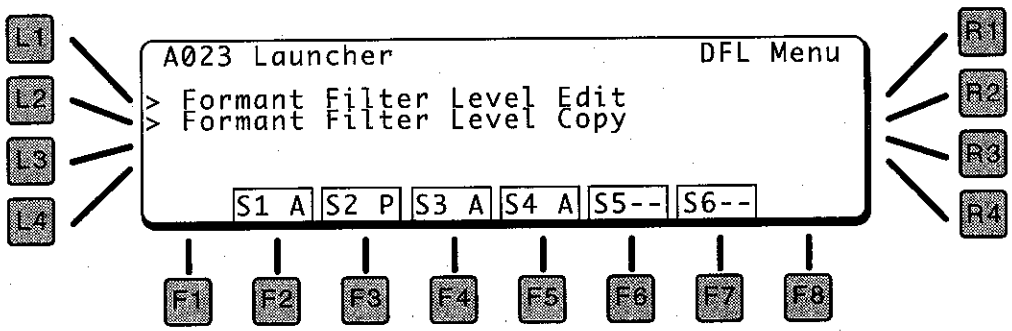
L2 : SOURCE NUMBER [1～6]
コピー元のソースを選択します。

F2～F7 : DESTINATION
現在選択されているパッチの中のどのソースにコピーするか（コピー先）を選択します。
この時ディスプレイの-->SRC#の表示も変更されます。

F8 : EXECUTE
コピーを実行します。

FORMANT FILTER LEVEL (DFL)

本機のフォルマントフィルターは一種の128バンドのグラフィックイコライザーで新たな音色変化をクリエイトします。



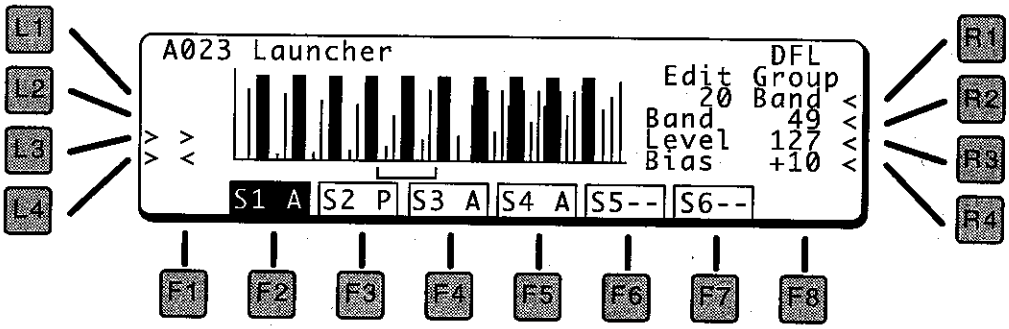
この表は各フィルターバンドの中心周波数とキーナンバーをまとめたものです。バイアスコントロールにより全レンジがシフトされます。

CENTER FREQUENCY OF 128 BAND FORMANT FILTER (BIAS=0)

Band 70=440Hz.
If the BIAS is set to +12, Band 70=220Hz.
If the BIAS is set to -12, Band 70=880Hz.
The Formant Filter Envelope value works the same as the BIAS.
If the Formant Filter Env. is set to a minus value, the filter moves to the right.

Band	Freq.-Hz.	Key	Band	Freq.-Hz.	Key	Band	Freq.-Hz.	Key	Band	Freq.-Hz.	Key
1	8	C	33	52	G#	65	330	E	97	2093	C
2	9	C#	34	55	A	66	349	F	98	2217	C#
3	9	D	35	58	A#	67	370	F#	99	2349	D
4	10	D#	36	62	B	68	392	G	100	2489	D#
5	10	E	37	65	C	69	415	G#	101	2637	E
6	11	F	38	69	C#	70	440	A	102	2794	F
7	12	F#	39	73	D	71	466	A#	103	2960	F#
8	12	G	40	78	D#	72	494	B	104	3136	G
9	13	G#	41	82	E	73	523	C	105	3322	G#
10	14	A	42	87	F	74	554	C#	106	3520	A
11	15	A#	43	92	F#	75	587	D	107	3729	A#
12	15	B	44	98	G	76	622	D#	108	3951	B
13	16	C	45	104	G#	77	659	E	109	4186	C
14	17	C#	46	110	A	78	698	F	110	4435	C#
15	18	D	47	117	A#	79	740	F#	111	4699	D
16	19	D#	48	123	B	80	784	G	112	4978	D#
17	21	E	49	131	C	81	831	G#	113	5274	E
18	22	F	50	139	C#	82	880	A	114	5588	F
19	23	F#	51	147	D	83	932	A#	115	5920	F#
20	24	G	52	156	D#	84	988	B	116	6272	G
21	26	G#	53	165	E	85	1047	C	117	6645	G#
22	28	A	54	175	F	86	1109	C#	118	7040	A
23	29	A#	55	185	F#	87	1175	D	119	7459	A#
24	31	B	56	196	G	88	1245	D#	120	7902	B
25	33	C	57	208	G#	89	1319	E	121	8372	C
26	35	C#	58	220	A	90	1397	F	122	8870	C#
27	37	D	59	233	A#	91	1480	F#	123	9397	D
28	39	D#	60	247	B	92	1568	G	124	9956	D#
29	41	E	61	262	C	93	1661	G#	125	10548	E
30	44	F	62	277	C#	94	1760	A	126	11175	F
31	46	F#	63	294	D	95	1865	A#	127	11840	F#
32	49	G	64	311	D#	96	1976	B	128	12544	G

L1 : FORMANT FILTER LEVEL EDIT



L3 : NEXT
L4 : PREVIOUS

この2つのキーでフィルターバンドを選択します。フィルターバンドのグラフ下の範囲指定が動き、今どのフィルターバンドが選択されているかが確認できます。

R1 : EDIT GROUP [GEQ ～ EACH、全7種類]

フィルターバンドを以下の通りグルーピングすることにより、まとめて変化させることができます。各動作は、実際に画面で確かめてみてください。

GRAPHIC EQ : 8バンドのグライコで各バンドごとに中心周波数をピークとして増減します。
20 BAND : 128バンドの内の20バンドをまとめて増減します。
15 BAND : 128バンドの内の15バンドをまとめて増減します。
10 BAND : 128バンドの内の10バンドをまとめて増減します。
5 BAND : 128バンドの内の5バンドをまとめて増減します。
ALL : 128バンド全てをまとめて増減します。
EACH : 選択されている単一のフィルターバンドのみを増減（矢印表示）します。

R2 : BAND [1～128]

VALUEダイアルを使っても個々のフィルターバンドを選択できます。L3／L4キーと基本的に同じ働きです。

R3 : LEVEL [0～127]

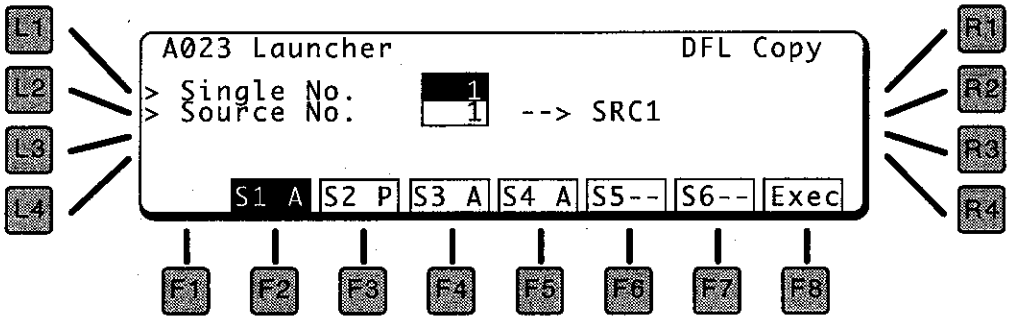
現在選択されているフィルターバンドのレベルを表示しています。ここにカーソルがある時にVALUEダイアルを回せばフィルターバンドグループをまとめてレベル調整できます。

R4 : BIAS [-63 ～ +63]

フォルマントフィルター全体の周波数をシフトさせます。プラス方向に行く程、周波数は低くなります。

L2 : FORMANT FILTER LEVEL COPY

他のパッチ／ソースのフォルマントフィルター設定をそのまま現在選択されているソースにコピーすることができます。



L1 : SINGLE NUMBER [1～128]

コピー元のパッチを選択します。

L2 : SOURCE NUMBER [1～6]

コピー元のソースを選択します。

F2～F7 : DESTINATION

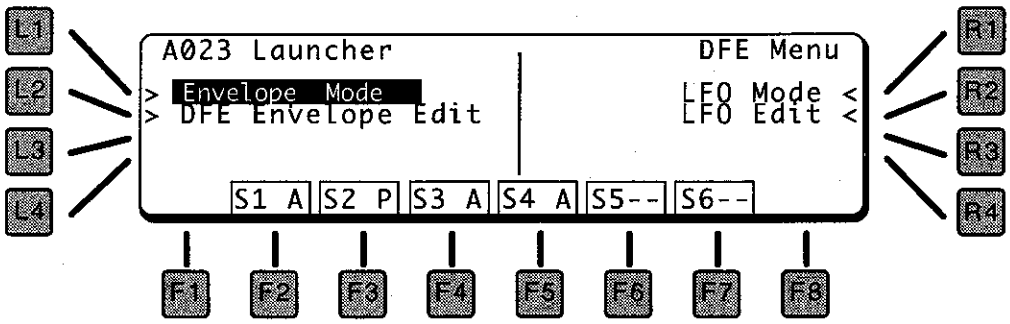
現在選択されているパッチの中のどのソースにコピーするか（コピー先）を選択します。
この時ディスプレイの-->SRC#の表示も変更されます。

F8 : EXECUTE

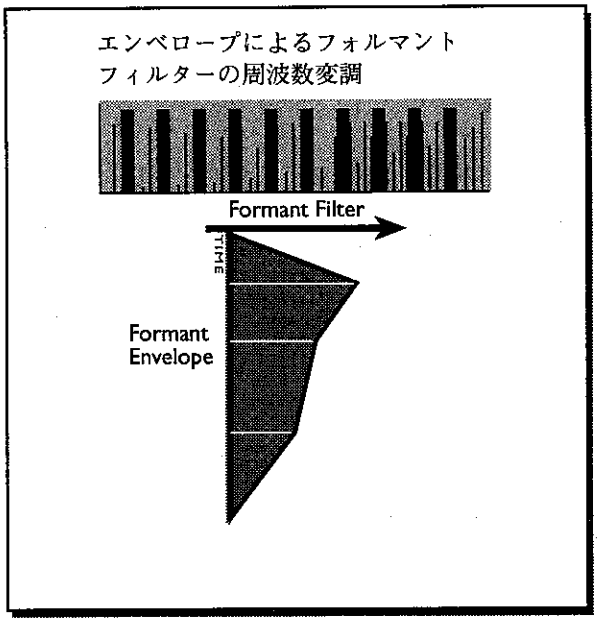
コピーを実行します。

FORMANT ENVELOPE (DFE)

フォルマントフィルターはエンベロープまたはLFOによってスウィープすることができます。

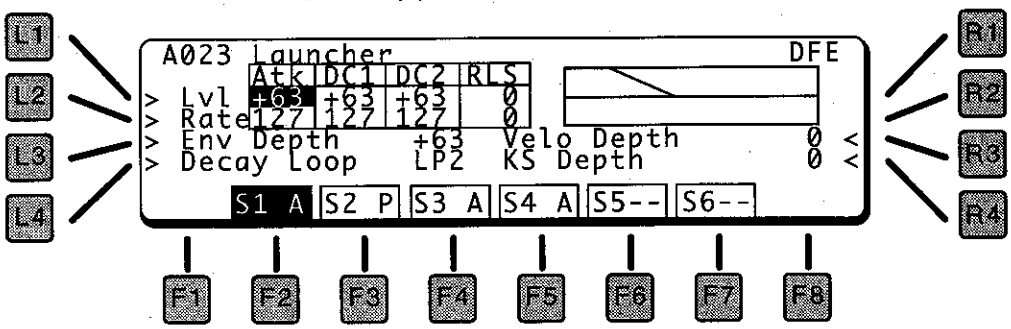


この画面に入った時にカーソルがEnvelope Mode側にあればエンベロープ、LFO Mode側にあればLFOによってスウィープさせることなります。



L2 : DFE ENVELOPE EDIT

この画面でフォルマントフィルターエンベロープに関するパラメータ設定を行います。
エンベロープはソースにつき１つです。



L1 : LEVEL [-63~+63]

L1キーを押すたびにアタック、ディケイ１、ディケイ２、リリースと順に移動します。VALUE ダイアルでレベルのセッティングを変えます。

L2 : RATE [0~127]

L2キーを押すたびにアタック、ディケイ１、ディケイ２、リリースと順に移動します。VALUE ダイアルでレイトのセッティングを変えます。値が大きくなる程、時間が短くなります。

L3 : ENV DEPTH [-63~+63]

エンベロープでフォルマントフィルターをどれだけ動かすのかを決めるマスターデプスの設定を行います。

L4 : DECAY LOOP [OFF, LP1, LP2]

フォルマントフィルターエンベロープのループ設定を行います。この機能を使えば音に動きを与えることができます。

OFF : ループしません。DCFやDCA同様、エンベロープはディケイ２のレベルでそのままサスティンします。

LP1 : ディケイ１とディケイ２レベルをディケイ２のレイトでループしながらサスティンします。

LP1: ディケイ１とディケイ２レベルをディケイ２のレイトでループしながらサスティンします。

LP1 : LP2に対し、ディケイ１とディケイ２のレイトで交互にループしながらサスティンします。

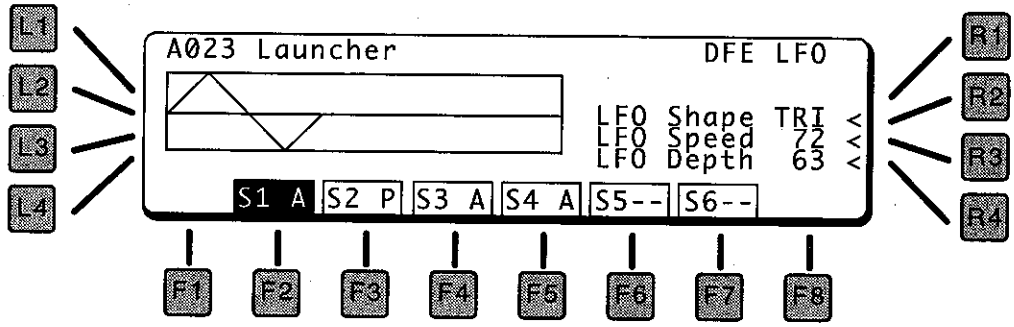
R3 : VELO DEPTH [-63~+63]

ベロシティーでエンベロープによるフィルターモジュレーションの量を調整します。プラスのバリューで鍵盤を強く弾けばエンベロープによるフィルターモジュレーションはより大きくかかります。

R4 : KS DEPTH [-63~+63]

鍵盤音域(キースケーリング)でもエンベロープによるフィルターモジュレーションの量を調整できます。プラスのバリューで鍵盤高域側のエンベロープによるフィルターモジュレーションはより大きく、低域側がより小さくなります。

R2 : LFO EDIT



R2 : LFO SHAPE [TRI, SAW, RND]

LFO の波形を次の中から選択します。

TRI : 三角波

SAW : 鋸歯状波

RND : ランダム

R3 : LFO SPEED [0~127]

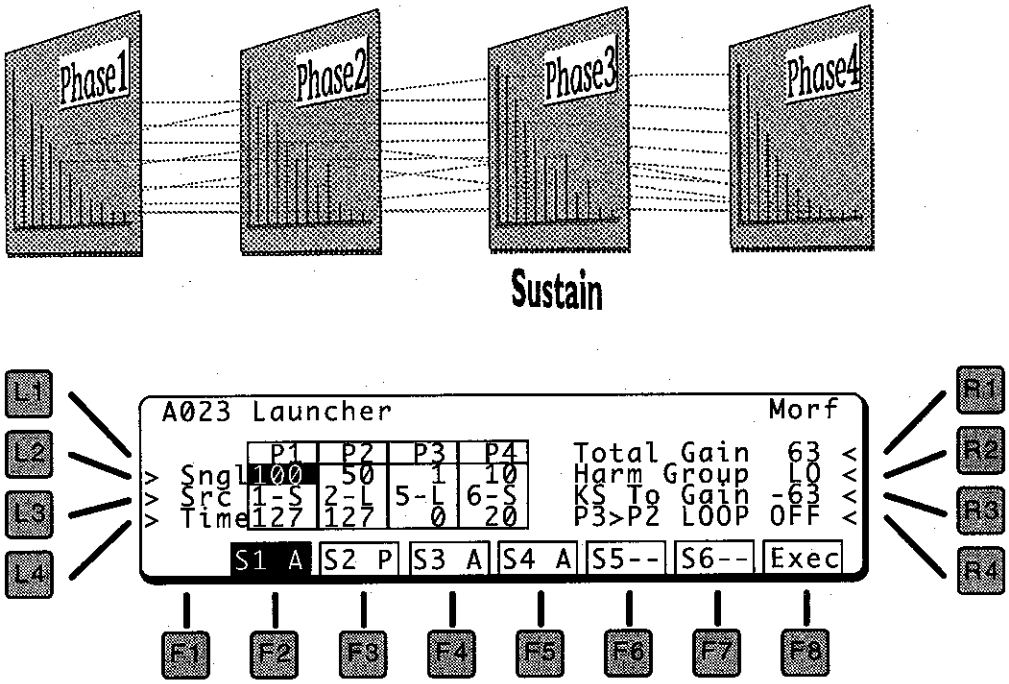
LFO のスピードを設定します。値が大きくなる程、時間が短くなります。

R4 : LFO DEPTH [0~63]

LFO の深さを設定します。

MORF

内蔵パッチのハーモニックセッティングをコピーして持ってくることによってフェイズ1～4の設定を行います。



L2 : SINGLE [1～128]

L2キーを押すたびにフェイズ1 (P1) ～フェイズ4 (P4) と順に移動します。VALUEダイアルで希望のハーモニックセットを持ったパッチを選択します。

L3 : SOURCE [1-S ～ 6-L]

L3キーを押すたびにフェイズ1 (P1) ～フェイズ4 (P4) と順に移動します。VALUEダイアルで選択されているパッチの中のどのソースのハーモニックセット選ぶかを決定します。

L4 : TIME [0～127]

L4キーを押すたびにフェイズ1 (P1) ～フェイズ4 (P4) と順に移動します。VALUEダイアルでフェイズ間のタイム設定を行います。

R1 : TOTAL GAIN [1～63]

倍音全体のマスターゲインを調整します。

R2 : HARMONIC GROUP [LO, HI]

1～64倍音 (LO) または65～128倍音 (HI) にするかをこのパラメータで決定します。

R3 : KS TO GAIN [-63+63]

鍵盤音域によってハーモニックレベルをどの様に変化させるかを設定します。プラスのバリューで鍵盤高域側のハーモニックレベルがより大きく、低域側がより小さくなります。

R4 : P3 > P2 LOOP [OFF, ON]

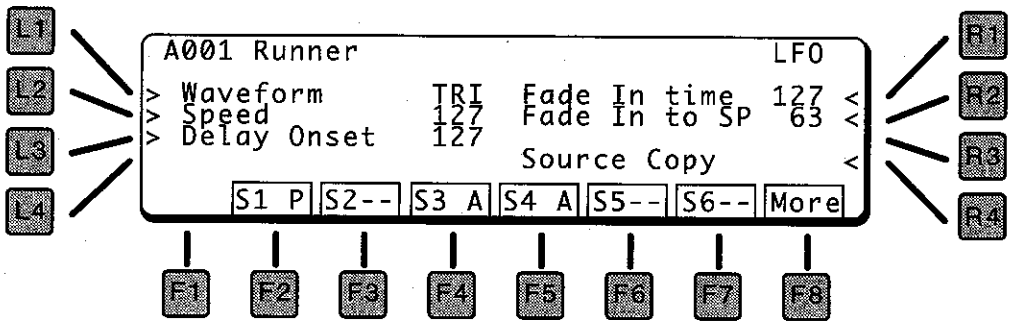
ループON/OFFの設定を行います。
OFF : ループしません。エンベロープはフェイズ3のレベルのままサスティンします。
ON : フェイズ2とフェイズ3の間をループしながらサスティンします。

F8 : EXECUTE

設定した内容を計算処理します。

LFO & COPY

この章ではLFOおよびソースコピーについて説明します。LFOはLow Frequency Oscillaforの略でDCO、DCF、DCAに対しビブラート効果やトレモロ効果を与える低周波発振器のことです。



L1 : WAVEFORM [TRI、SQR、SAW、SIN、RND]

LFOの波形を次の中から選択します。
SIN : 正弦波
TRI : 三角波
SAW : 鋸歯状波
SQR : 方形波
RND : ランダム

L2 : SPEED [0～127]

LFOのスピードを設定します。設定範囲は0.1Hzから18Hzまでです。

L3 : DELAY ONSET [0～127]

キーオンしてからLFOがかかり始めるまでのディレイタイムを設定します。ディレイは最大2秒まで設定できます。

R1 : FADE IN TIME [0～127]

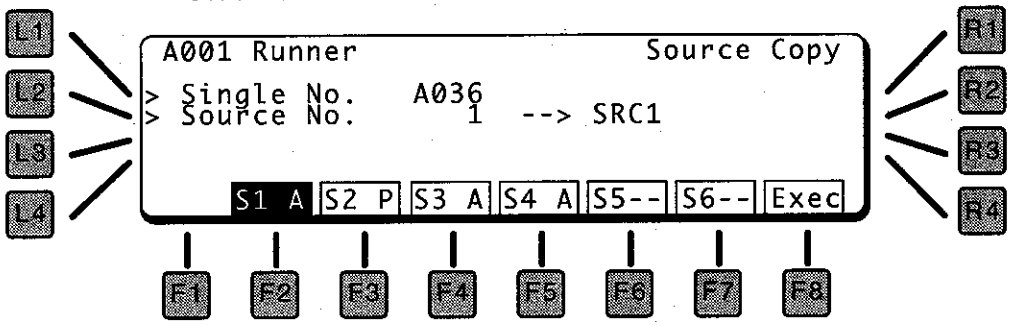
LFOがかかり始めてから最大になるまでのフェイドインタイムを設定します。

R2 : FADE IN TO SPEED [0～63]

LFOのフェイドイン状態において、ここで設定したバリューに従って徐々に加速して設定スピードに到達します。

またこの画面でソースコピーを行うことができます。

R4 : SOURCE COPY
このキーを押すと次のソースコピー実行画面に入ります。



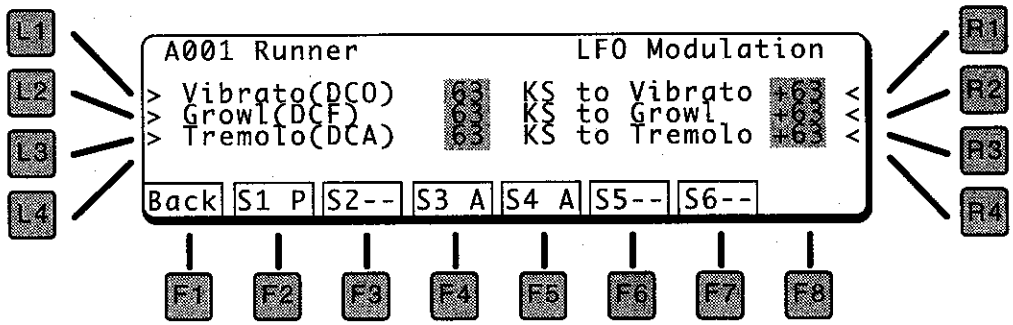
L1 : SINGLE NUMBER [A001~A128/A Bank, G001~B116/B&GM Bank]
コピー元のシングルパッチを選択します。

L2 : SOURCE NUMBER [1~6/A Bank, 1~2/B&GM Bank]
コピー元のソースナンバーを選択します。

F2~F6 :
コピー先のソースナンバーを選択します。

F8 : EXEC
ソースコピーを実行します。

LFO MODULATION



L1 : VIBRATO (DCO) [0~63]
DCOへかけるLFOの深さ (ビブラート) を設定します。

L2 : GROWL (DCF) [0~63]
DCFへかけるLFOの深さ (グロウル) を設定します。

L3 : TREMOLO (DCA) [0~63]
DCAへかけるLFOの深さ (トレモロ) を設定します。

R1 : KEY SCALE TO VIBRATO [-63~+63]
鍵盤音域によってビブラートをどの様につけるかを設定します。プラスのバリューで鍵盤高域側のビブラートがより深くなります。

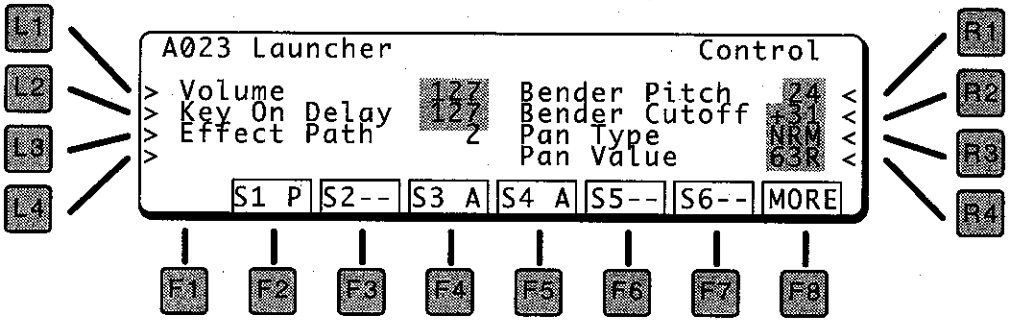
R2 : KEY SCALE TO GROWL [-63~+63]
鍵盤音域によってグロウルをどの様につけるかを設定します。プラスのバリューで鍵盤高域側のグロウルがより深くなります。

R3 : KEY SCALE TO TREMOLO [-63~+63]
鍵盤音域によってトレモロをどの様につけるかを設定します。プラスのバリューで鍵盤高域側のトレモロがより深くなります。

CONTROL

このコントロールエディット画面では音に変化を与える数々のパラメータを扱っています。

VOLUME , PITCH BEND , PAN



L1 : VOLUME [0~127]

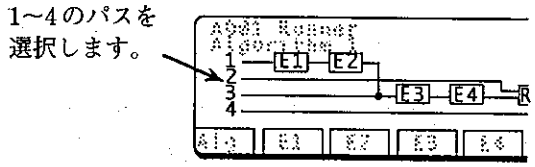
Common エディットの画面ではパッチのマスターボリュームの設定について説明しましたが、ここでは現在選択されているソースのボリュームの設定を行います。

L2 : KEY ON DELAY [0~127]

キーオン後、実際に発音するまでの時間を設定します。

L3 : EFFECT PATH [1~4]

現在選択されているソースをエフェクトのどのパスへ入力するかを設定します。



R1 : BENDER PITCH [0~24]

ベンダーの最大ピッチ変化幅を半音ステップで設定します。

R2 : BENDER CUTOFF [0~31]

ベンダーによりフィルターも同時にコントロールすることが可能で、その変化量の設定を行います。ベンドアップにより、フィルターが開いてより明るい音色になり、ベンドダウンによりフィルターが閉じてより暗い音色になります。

R3 : PAN TYPE [NORM , KS , -KS , RND]

以下のパンポットの設定が可能です。

- NRM : 次のパラメータのR4 : PAN VALUEでの設定に従い定位します。
- KS/-KS : 鍵盤音域に従い定位します。バリューをKSに設定すると、低音側で左に定位し、高音側で右に定位します。－KSに設定するとこの逆になります。ピアノ内部の弦の位置をシミュレートする時などに有効です。
- RND : 鍵盤を弾くたびにランダムな定位で発音します。ストリングパッチに使用すればアンサンブルの雰囲気を出すことができます。

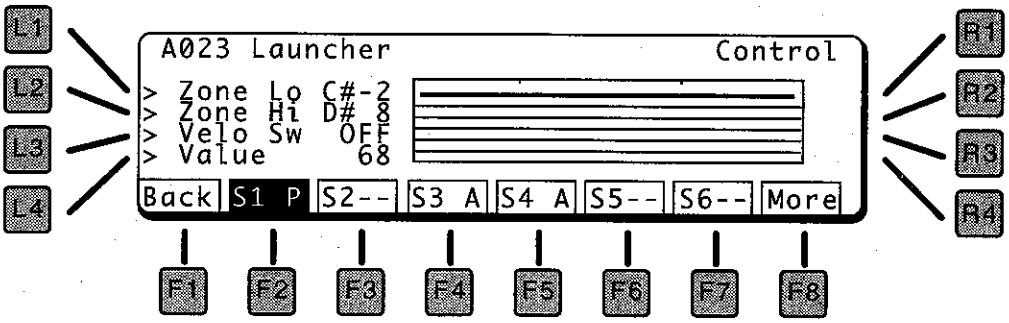
R4 : PAN VALUE [63L~63R]

PAN TYPE = NRM 時の音の左右の定位を設定します。それ以外の PAN TYPE の設定では無効です。

F8 : MORE

次のゾーン設定およびベロシティースイッチ設定画面に入ります。

KEY AND VELOCITY ZONE



この画面では鍵盤ゾーンの設定およびベロシティースイッチの設定を行います。これにより特定の音域のみ発音させたり、強く弾いた時あるいは弱く弾いた時のみ発音させることが可能です。

L1 : ZONE LO [C-2~G8]

発音下限を設定します。バリューに従い、発音域が視覚的に確認できる様画面右側にビジュアル表示されています。現在設定中のソースは太線で示されています。

L2 : ZONE HI [C-2~G8]

発音上限を設定します。ZONE LO > ZONE HI に設定すると中抜け状態になります。

L3 : VELOCITY SWITCH [OFF , Loud, Soft]

次にベロシティーによる発音設定を行います。Loud に設定すると強く弾いた時のみ発音し、Soft に設定すると弱く弾いた時のみ発音します。OFF に設定すると全てのベロシティーで発音します。

L4 : VALUE [4~127 (4ステップ)]

ベロシティーがスイッチする Soft と Loud のスレッショルドを設定します。この値は MIDI のベロシティー値で、Loud 側の下限値になります。

F1 : BACK

前の画面に戻ります。

F8 : MORE

次のコントローラー設定画面に入ります。

次の2つの画面でプレッシャー、MOD ホイール、EXP ペダルによる音色変化の設定を行い、引き続きその次の画面でアサイナブルコントローラーの設定を行います。

ここではモジュレーション・ソースとデスティネーションの間で共通マトリクスの関係にあるためまず最初に一覧表で説明します。

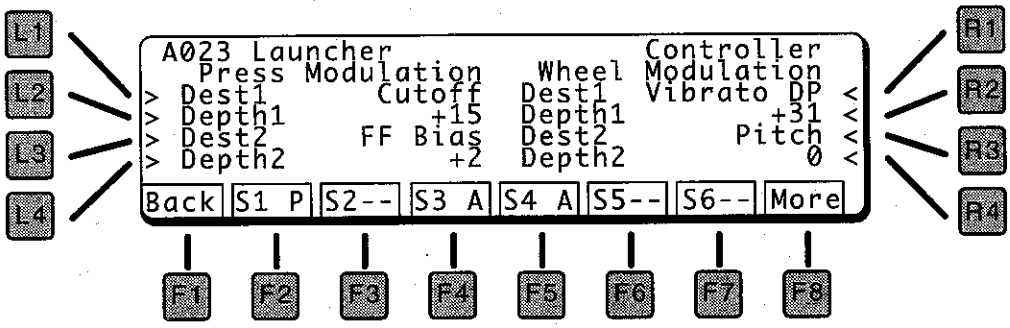
アサイナブル

固定

No.	MODULATION SOURCE
1	CH PRESSURE
2	MOD WHEEL
3	EXP PEDAL
4	BENDER
5	MIDI VOLUME
6	PANPOT
7	GENERAL CONTROLLER 1
8	GENERAL CONTROLLER 1
9	GENERAL CONTROLLER 1
10	GENERAL CONTROLLER 1
11	GENERAL CONTROLLER 1
12	GENERAL CONTROLLER 1
13	GENERAL CONTROLLER 1
14	GENERAL CONTROLLER 1

→

No.	MODULATION DESTINATION	内 容
1	PITCH	ピッチを変化
2	CUTOFF	フィルター・カットオフを変化
3	LEVEL	音量を変化
4	VIBRATO DEPTH	ビブラートの深さを変化
5	GROWL DEPTH	グロウルの深さを変化
6	TREMOLO DEPTH	トレモロの深さを変化
7	LFO SPEED	LFOスピードを変化
8	ATTACK TIME	DCF/DCAのアタックタイムを変化
9	DECAY 1 TIME	DCF/DCAのディケイ1タイムを変化
10	RELEASE TIME	DCF/DCAのリリースタイムを変化
11	VELOCITY	ベロシティーを変化
12	RESONANCE	レゾナンスを変化
13	PANPOT	パンポットを変化
14	FF BIAS	フォルマントフィルターのバイアスを変化
15	FF ENV/LFO DEPTH	フォルマントフィルターのENV/LFOデプスの変化
16	FF ENV/LFO SPEED	フォルマントフィルターのENV/LFOスピードの変化
17	HARMONICS LO	低次倍音を変化
18	HARMONICS HI	高次倍音を変化
19	HARMONICS EVEN	偶数倍音を変化
20	HARMONICS ODD	奇数倍音を変化



PRESSURE MODULATION

チャンネルプレッシャー(アフタータッチ)をモジュレーションソースとして、2つのデスティネーションを同時に設定できます。(後述のアサイナブルコントローラーを使えば合計4つまで設定可能です。)

L1 : DESTINATION 1 [バリューは一覧表 (DESTINATION) 参照]
プレッシャーで何を変化させるか、まず系列1のデスティネーションを設定します。一覧表の中から自由に選択できます。

L2 : DEPTH 1 [-31~+31]
DESTINATION 1 に対するモジュレーションの量を設定します。±のバリューをとることができます。

L3 : DESTINATION 2 [バリューは一覧表 (DESTINATION) 参照]
プレッシャーで何を変化させるか、系列2のデスティネーションを設定します。

L4 : DEPTH 2 [-31~+31]
DESTINATION 2 に対するモジュレーションの量を設定します。±のバリューをとることができます。

NOTE :
DESTINATION 1と2に同じパラメータをアサインした場合、その変化量は各々の設定デプスの和になります。

WHEEL MODULATION

同様の設定が MOD ホイールに対しても可能です。
MOD ホイールは MIDI Contoroller 1 です。

R1 : DESTINASION 1 [バリューは一覧表 (DESTINATION) 参照]
MOD ホイールで何を変化させるか、系列1のデスティネーションを設定します。

R2 : DEPTH 1 [-31~+31]
DESTINATION 1 に対する、モジュレーションの量を設定します。±のバリューをとることができます。

R3 : DESTINASION 2 [バリューは一覧表 (DESTINATION) 参照]
MOD ホイールで何を変化させるか、まず系列2のデスティネーションを設定します。

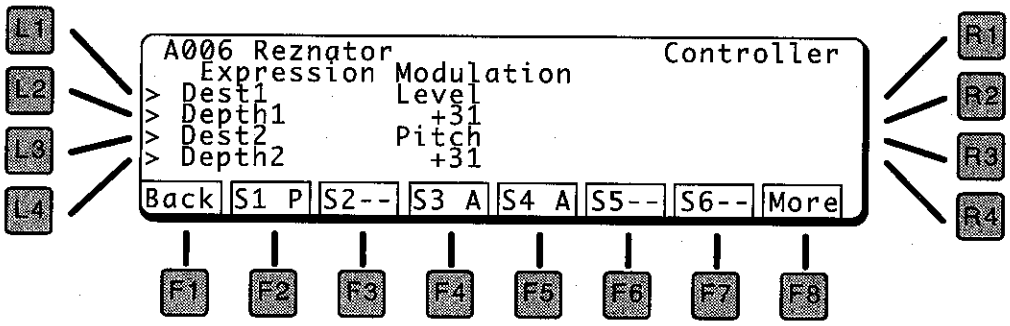
R4 : DEPTH 2 [-31~+31]
DESTINATION 2 に対する、モジュレーションの量を設定します。±のバリューをとることができます。

F1 : BACK
前のゾーン設定、ベロシティースイッチ設定画面に戻ります。

F8 : MORE
次の EXP ペダルによるモジュレーション設定画面に入ります。

EXPRESSION PEDAL

同じ要領で EXP ペダル（MIDI Controller 11）に対する設定を行います。



L1 : DESTINATION 1 [バリューは一覧表（DESTINATION）参照]
EXP ペダルで何を変化させるか、系列1のデスティネーションを設定します。

L2 : DEPTH 1 [-31～+31]
DESTINATION 1 に対する、モジュレーションの量を設定します。±のバリューをとることができます。

L3 : DESTINATION 2 [バリューは一覧表（DESTINATION）参照]
EXP ペダルで何を変化させるか、系列2のデスティネーションを設定します。

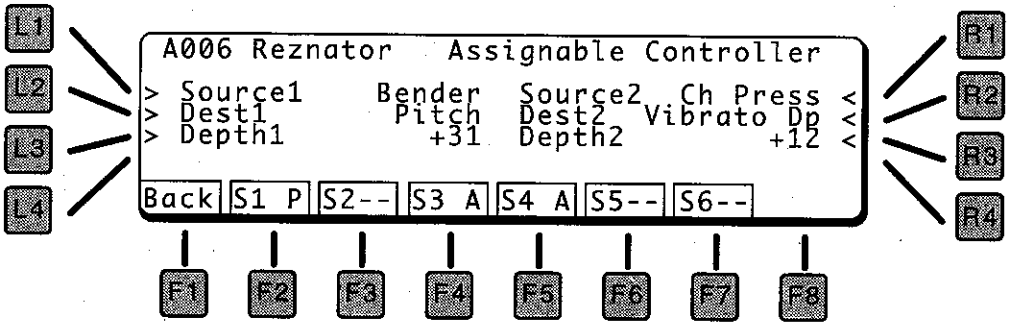
L4 : DEPTH 2 [-31～+31]
DESTINATION 2 に対する、モジュレーションの量を設定します。±のバリューをとることができます。

F1 : BACK
前のプレッシャー/MOD ホイールによるモジュレーション設定画面に戻ります。

F8 : MORE
次のアサイナブルコントローラー設定画面に入ります。

ASSIGNABLE CONTROLLER

更に2つのコントローラーがモジュレーションソースとして設定できます。



L1 : SOURCE 1 [バリューは一覧表（SOURCE）参照]
系列1のモジュレーションソースを設定します。一覧表の中から自由に選択できます。

L2 : DESTINATION 1 [バリューは一覧表（DESTINATION）参照]
次にそのデスティネーションを設定します。

L3 : DEPTH 1 [-31～+31]
モジュレーションの量を設定します。

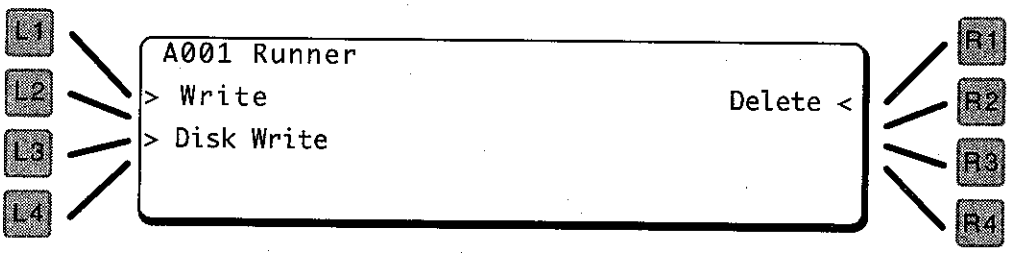
R1 : SOURCE 2 [バリューは一覧表 (SOURCE) 参照]
同様に系列2のモジュレーションソースを設定します。

R2 : DESTINATION 2 [バリューは一覧表 (DESTINATION) 参照]
デスティネーションを設定します。

R3 : DEPTH 2 [-31~+31]
モジュレーションの量を設定します。

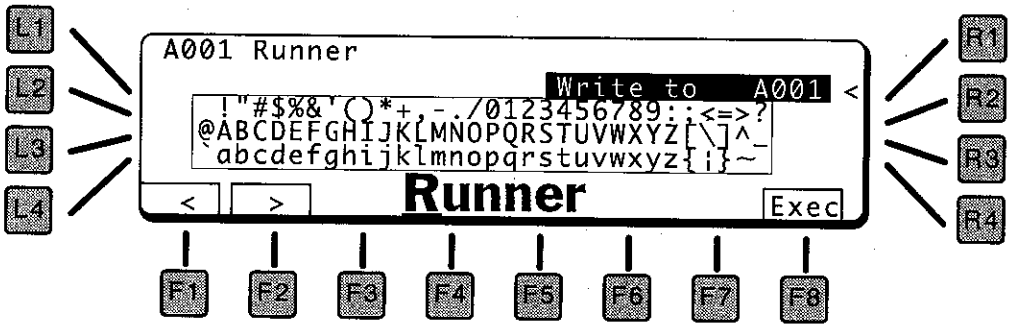
WRITE

COMMON セクションの WRITE キーを押してエディットしたパッチの内容を保存します。
以下の画面が現われます。



L1 : WRITE

エディットしたパッチの内容をインターナルメモリーに保存します。



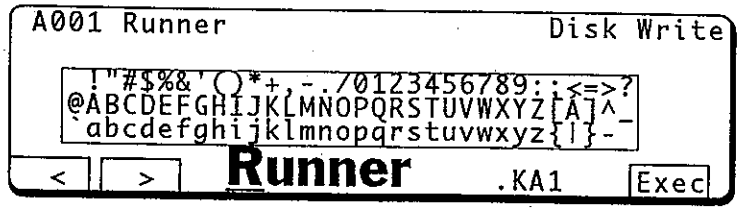
R1 : WRITE LOCATION [A001~A128/A Bank, B070~B116/B&GM Bank]
VALUE ダイアルでどこに WRITE するかを決めます。

F1/F2
エディットしたパッチに名前をつける画面です。F1/F2 キーでカーソルを移動し VALUE ダイアルで文字を選択します。

F8
WRITE を実行します。

L3 : DISK WRITE (A Bank のみ)

A Bank のパッチはディスクに WRITE することもできます。インターナルメモリーがフルの時の一時的保存に便利です。

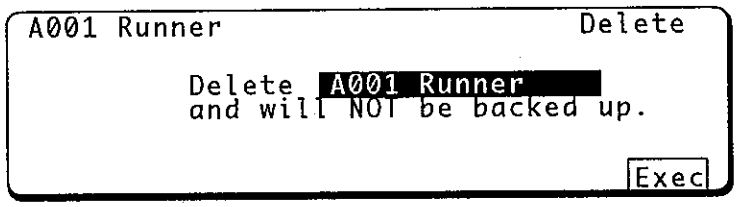


F1/F2
エディットしたパッチのディスク上でのファイル名をつける画面です。F1/F2 キーでカーソルを移動し VALUE ダイアルで文字を選択します。

F8 :
WRITE を実行します。

R1 : DELETE（A Bankのみ）

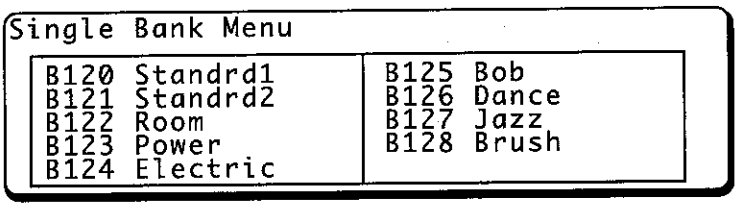
A Bankではバリアブルメモリー方式を採用しています。従ってインターナルメモリーが一杯の時は古いパッチをDELETEして新しいパッチを書き込むエリアを確保する必要があります。



VALUEダイアルでDELETEするパッチを選択します。パッチを選択したらF8キー (Exec) を押し、SURE?と聞いてきたら再度F8キー (YES) を押して実行します。

KIT SECTION

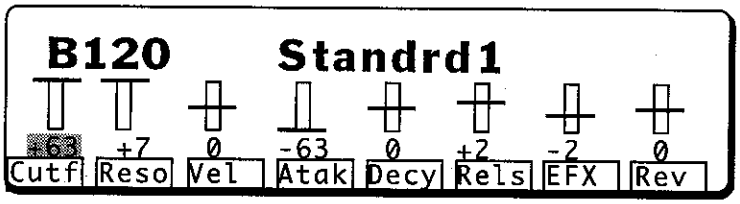
Bバンクのシングルパッチ B117～B128 はドラムキット音色です。B117 はユーザーで他はプリセットです。



パッチのイージーエディット

キットプレイモードではプレイ中に変更できるパラメータを８つ用意しています。変更したいパラメータに対応するファンクションキー（F1～F8キー）を押し、VALUEダイアルを回して設定して下さい。

NOTE：
ここではオリジナルのパラメータバリューに対し、相対的に加算・減算することにより音色を変更します。



F1：CTOF（FILTER CUTOFF）[-63～+63]
フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。バリューを大きくするほど明るい音色になります。

F2：RESO（FILTER RESONANCE）[-7～+7]
フィルターのレゾナンスをコントロールします。

F3：VEL（VELOCITY OFFSET）[-63～+63]
真のベロシティー値に対し、ここで設定した値を加算または減算して発音させます。演奏スタイルにあったベロシティー設定にしましょう。

F4：ATAK（ATTACK TIME）[-63～+63]
DCAエンベロープのアタックタイムをコントロールします。マイナスのバリューでよりシャープなアタックに、プラスのバリューでよりスローなアタックになります。

F5：DECY（DECAY TIME）[-63～+63]
DCAエンベロープのディケイタイムをコントロールします。マイナスのバリューでよりシャープなディケイに、プラスのバリューでよりスローなディケイになります。

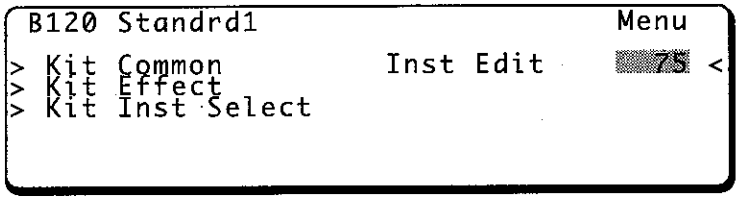
F6：RELS（RELEASE TIME）[-63～+63]
DCAエンベロープのリリースタイムをコントロールします。バリューを大きくするほど鍵盤を離してから音が消えるまでの時間が長くなります。

F7：EFX（EFFECTS AMOUNT）[-63～+63]
コーラス、ディストーション等のエフェクトのレベルをコントロールします。

F8：REV（REVERB AMOUNT）[-63～+63]
リバーブのレベルをコントロールします。バリューを大きくするほど深くかかります。

KIT EDIT

EDITキーを押すと次のキットエディットメニュー画面が現われます。



画面左のKit Edit関係はキットを組むためのエディットで、画面右のInst Editはインスト音色そのもののエディットです。

エディットモードからの抜け方

キットエディットメニュー画面においてEXITキーを押せばプレイモードに戻ることができます。この時画面上に次の3通りのメッセージが出てきます。対応するキーを押して下さい。

＊それまでのエディット内容をセーブして終了したい時：WRITEキーを押します
＊それまでのエディット内容をセーブしないで終了したい時：F8キー（QUIT）を押します
＊エディットを継続したい時：EDITキーを押します

L1 : KIT COMMON

Kit Common画面ではキットのパッチ名設定と音量調整を行います。

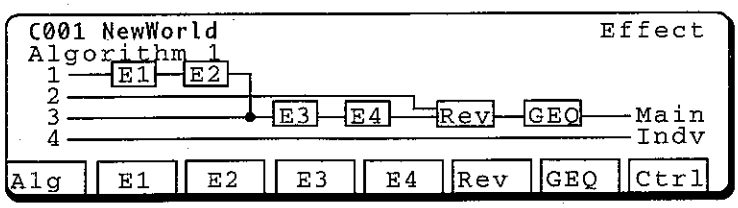
L1キーでカーソルを右に進め、L2キーで左に戻します。カーソルを所定の位置に設定したら次にVALUEダイアルで文字を選択します。

R2 : VOLUME [0~127]

キットのマスターボリュームを設定します。

L2 : KIT EFFECT

ドラムキットにかけるエフェクトの設定を行います。エフェクトに関する詳細については79ページを参照下さい。

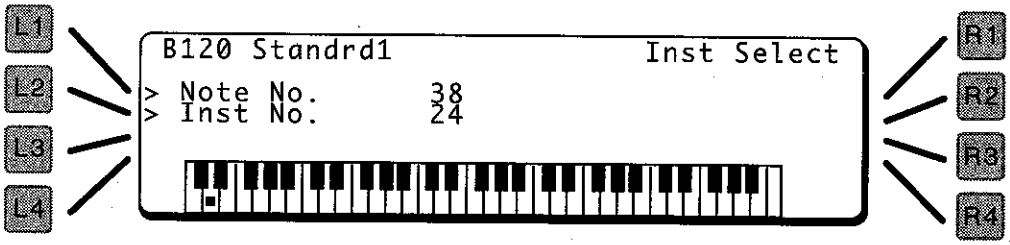


NOTE :

ここで設定したエフェクトはコンビモードあるいはコンポーズモードでは無効となります。コンビ／コンポーズモードには別に専用のエフェクト設定が用意されています。またGMモードの時はGMプリセットが使われます。

L3 : KIT INSTRUMENT SELECT

ここでは各鍵盤に対してドラム／パーカッションを割り付けドラムキットを作る方法について説明します。



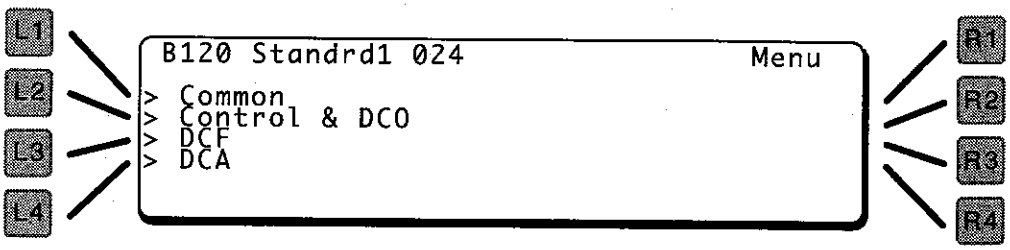
ドラム／パーカッション音色としてプリセット253音色、ユーザー32音色（U1～U32)、あわせて285音色内蔵されています。これら音色を鍵盤にアサインしてキットを作成します。キットは最大64音色、C#0 (25) ～E5 (88) にアサイン可能です。

L1 : NOTE NUMBER [C#0 (25) ～E5 (88)]
このパラメータは鍵盤およびMIDIノートナンバーに対応しています。鍵盤からの直接入力に加えて通常のVALUEダイアルでも設定可能です。画面内の鍵盤のドットマークによりどの鍵盤が選択されているかすぐに認識できます。

L2 : INSTRUMENT NUMBER [MUTE, 1～253, U1～U32]
選択した鍵盤にどの音色をアサインするかをVALUEダイアルで設定します。ミュートも選択できます。

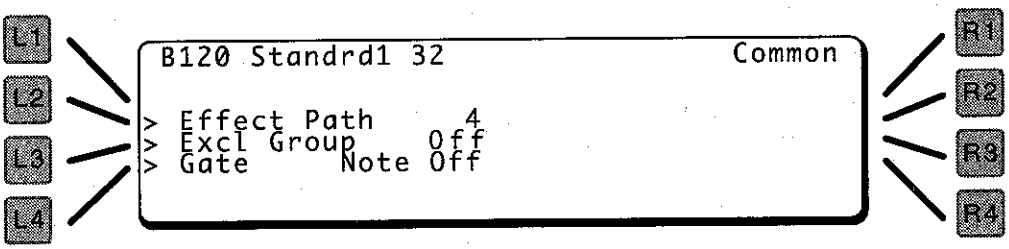
R1 : INSTRUMENT EDIT

キットメニュー画面でエディットしたいインストナンバーをVALUEダイアルで選び、R1キーを押してこのインストエディットメニュー画面に入ります。
鍵盤を弾いて音色を確認しながらインストナンバーを選択することが可能です。



L1～L4キーを押して実際のエディットに入ります。

L1 : COMMON



L2 : EFFECT PATH [1~4]

4つのエフェクトブロックのどこへ入力させるかを設定します。エフェクトに関する詳細については（ 79 ）ページを参照下さい。

L3 : EXCL GROUP [OFF、1~7]

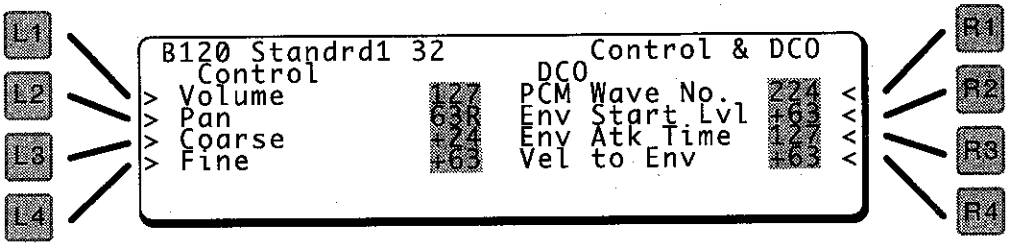
ドラム／パーカッション系ではハイハットのオープン／クローズのように同時に2つが鳴らない設定が必要な場合があります。本機のこの排他発音グループ分けを使えばリアルな感じの演出が可能になります。排他発音グループとして7グループ（1～7）用意してあります。同時に鳴らしたくないインストは同じグループに設定して下さい。OFFに設定すれば通常の発音モードになります。

L4 : GATE [Note Off, 1~32]

選択した音色（インスト）をNote On/Offでどのように発音させるかを設定します。バリューを1~32に大きくするに従いゲートタイムは長くなります。バリューにNote Offを選べば離鍵するまでがゲートタイムになります。

L2 : CONTROL & DCO

ここでは音量、波形、ピッチをコントロールするパラメータを扱っています。



CONTROL PARAMETERS :

L1 : VOLUME [0~127]

選択した音色（インスト）の音量を設定します。キット内で相対的にインストバランスをとる時に便利です。

L2 : PAN [63L~63R]

パンを設定します。

L3 : COARSE [-24~+24]

ピッチを半音単位で設定します。バリュー0がオリジナルサンプルピッチです。

L4 : FINE [-63~+63]

ピッチの微調整を行います。バリュー0がオリジナルサンプルピッチです。

DCO PARAMETERS :

R1 : PCM WAVE NUMBER [0~224]
PCM波形を選択します。バリュー0はミュート用です。

R2 : ENVELOPE START LEVEL [-63~+63]
パーカッション楽器は音の立ち上がり時にわずかにピッチ変化する傾向にあります。DCOエンベロープを使ってこの微妙なニュアンスのシミュレートが可能です。

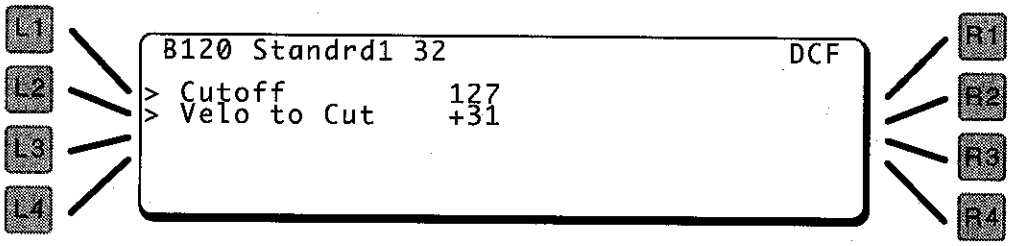
このパラメータによりピッチエンベロープのスターティングレベルを設定します。プラスのバリューにすると最初は高めの音でやがて0に下がり、マイナスにすると低めの音から0に上がっていきます。

R3 : ENVELOPE ATTACK TIME [0~127]
ここで設定した時間でスタートレベルから0にエンベロープ変化します。

R4 : VELOCITY ENVELOPE LEVEL [-63~+63]
ベロシティーでDCOエンベロープを変化させる量を調節します。

L3 : DCF

インストエディットメニュー画面でDCFを選ぶと次のDCFエディット画面に入ります。

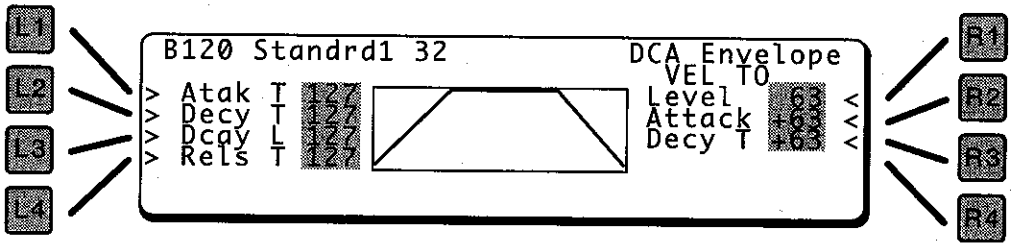


L1 : CUTOFF [0~127]
カットオフ周波数を設定します。

L2 : VELOCITY TO CUTOFF [-63~+63]
ベロシティーによってカットオフ周波数をどの様に変化させるかを設定します。

L4 : DCA

DCAにより音色の音量を決定します。音量の時間変化はエンベロープによって設定されます。



L1 : ATTACK TIME [0~127]
キーオン後、ここで設定した時間でエンベロープはゼロから最大値まで変化します。アタックタイムを短くするとピアノの様に立ち上がりの音色変化が鋭くなり、長くするとよりレガート的になります。

L2 : DECAY TIME [0~127]
エンベロープが最大値に達した後、ここで設定した時間でディケイレベルに変化します。

L3 : DECAY LEVEL [0~127]
エンベロープのディケイレベルを設定します。

L4 : RELEASE TIME [0~127]
鍵盤を離した後、ここで設定した時間で音量が0になります。

MODULATION BY VELOCITY :

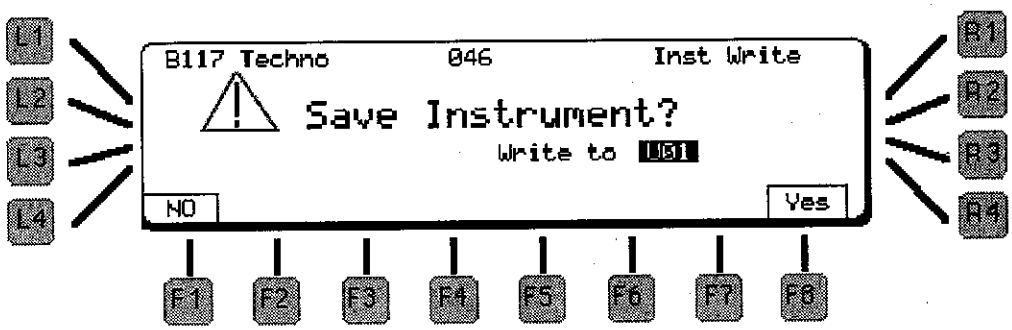
R1 : ENVELOPE LEVEL [0~63]
ベロシティーによってDCAエンベロープ全体のデプスをどの様に変化させるかを設定します。

R2 : ATTACK TIME [-63~+63]
ベロシティーによってアタックタイムをどの様に変化させるかを設定します。

R3 : DECAY TIME [-63~+63]
ベロシティーによってディケイタイムをどの様に変化させるかを設定します。

INSRUMENT WRITE

・ドラム音色をEDITした後、EXITキーを押すと、以下の画面が表示されます。
・本機には32個のドラムインストがあり、ここに新たな音色をライトする事が出来ます。



この表示画面では、EDITした音色が全鍵で確認可能です。
EDITされた音色を書き込むユーザーインストを反転しているカーソルの箇所で選択して下さい。
F8 (Yes) で書き込みます。ただし、書き込まれた音色は、インストセレクト画面で鍵盤にアサインしないと発音出来ません。(77 ページ参照)
F1 (NO) で書き込みを中止し、メニュー画面に戻ります。ただし、この時点でEDITした音色は消失しますので注意して下さい。

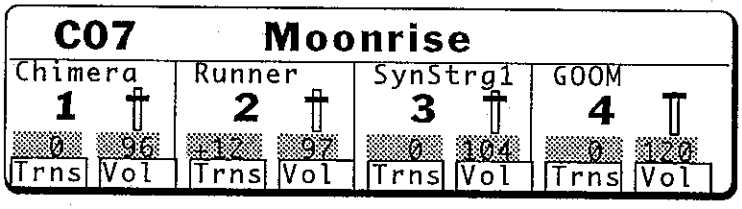
COMBI SECTION

コンビパッチは最大4つまでのシングルパッチを組み合わせたものです。
レイヤー、スプリット、ベロシティースイッチ等多彩なコンビネーションが可能です。

コンビパッチは単一のMIDI CH (＝Unit CH) を受信して発音します。マルチティンバーによる曲づくりはComposeモードで行なって下さい。

COMBI PLAY

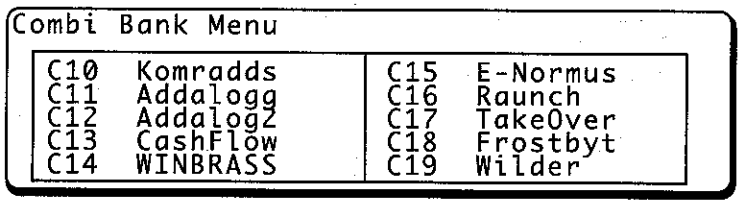
パネル左側の PERFORM キーを押して、シングルプレイ画面を呼び出した後、COMBI キーを押してコンビモードに入ります。コンビパッチは64個全て書き換え可能です。



この画面ではコンビパッチ名、コンビパッチNo.に加えて、そのコンビパッチを構成している各々のシングルパッチ名、トランスポーズおよびボリュームの値を表示しています。

コンビパッチの選択

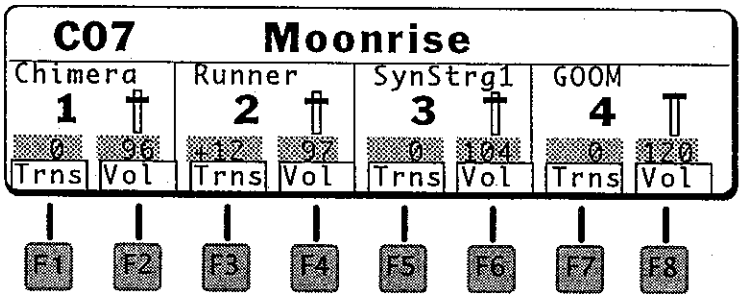
シングルパッチの時と同様、パネル右側のパッチセレクトキー下段の0~9キーを押して異なったコンビパッチを呼び出します。グループを変更するには中段の00~06キーを押します。この時、次のメニュー画面が現れ、そのグループ内のコンビパッチをリスト表示します。



パッチNO.の最終桁（1の位）に対応する0~9キーを押せば希望のコンビパッチを選択することができます。パッチが選ばれるとまた表示はコンビプレイ画面に戻ります。

コンビパッチのイージーエディット

コンビプレイモードでは各セクションのシングルパッチのトランスポーズおよびボリュームの値を変更することができます。対応するファンクションキー（F1~F8キー）を押し、VALUEダイアルを回して設定してください。



F1 : TRANSPOSE SECTION 1 [-24~+24]

セクション1のトランスポーズを設定を半音単位で行います。±2オクターブまでの設定が可能です。

F2 : VOLUME SECTION 1 [0～127]
セクション1のボリューム設定を行います。

F3 : TRANSPOSE SECTION 2 [-24～+24]
セクション2のトランスポーズ設定を半音単位で行います。

F4 : VOLUME SECTION 2 [0～127]
セクション2のボリューム設定を行います。

F5 : TRANSPOSE SECTION 3 [-24～+24]
セクション3のトランスポーズ設定を半音単位で行います。

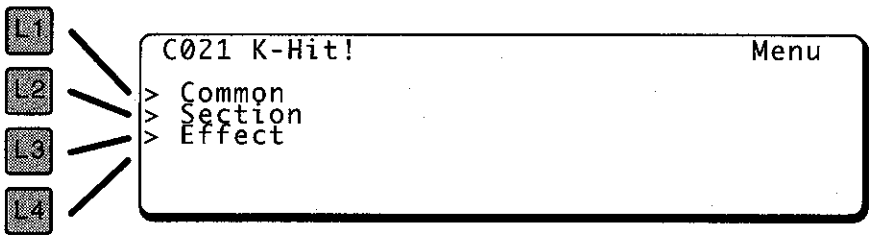
F6 : VOLUME SECTION 3 [0～127]
セクション3のボリューム設定を行います。

F7 : TRANSPOSE SECTION 4 [-24～+24]
セクション4のトランスポーズ設定を半音単位で行います。

F8 : VOLUME SECTION 4 [0～127]
セクション4のボリューム設定を行います。

COMBI EDIT

EDIT キーを押すと次のコンビエディットメニュー画面が現れます。



L1 : COMMON
Common エディットに入ります。(74ページ参照)

L2 : SECTION
Section エディットに入ります。(75ページ参照)

L3 : EFFECT
Effect エディットに入ります。(79ページ参照)

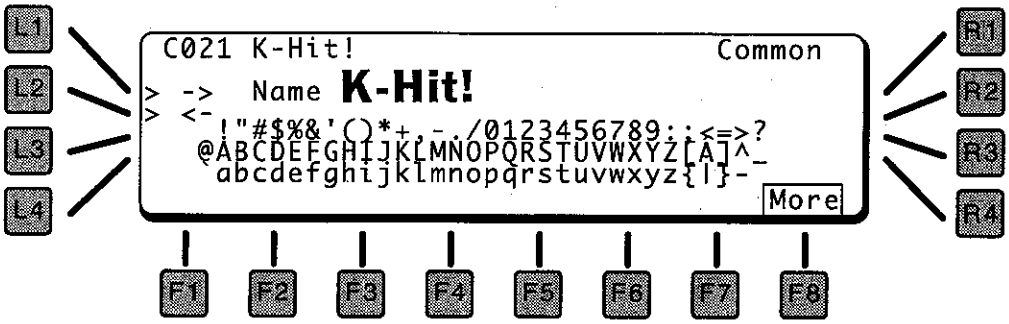
NOTE :
EXIT キーを押せばコンビエディットメニューに戻ります。

EXITING EDIT MODE

コンビエディットメニュー画面において EXIT キーを押せばコンビプレイモードに戻ることができます。この時画面上に次の3通りのメッセージが出て来ます。対応するキーを押して下さい。
・それまでのエディット内容をセーブして終了したい時 : WRITE キーを押します。
・それまでのエディット内容をセーブしないで終了したい時 : F8 キー (QUIT) を押します。
・エディットを継続したい時 : EDIT キーを押します。

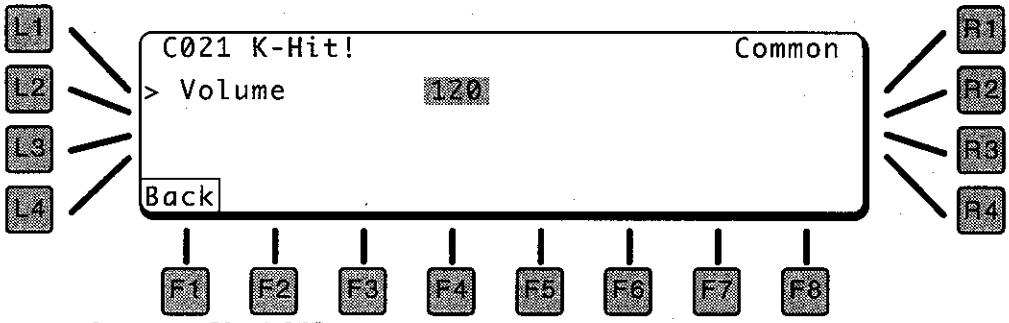
COMMON

コンビパッチネームを入力します。



L1 キーでカーソルを右に進め、L2 キーで左に戻します。カーソルで所定の位置に設定したら、次にVALUEダイアルで文字を選択します。

F8 : MORE
次のボリューム設定画面に入ります。

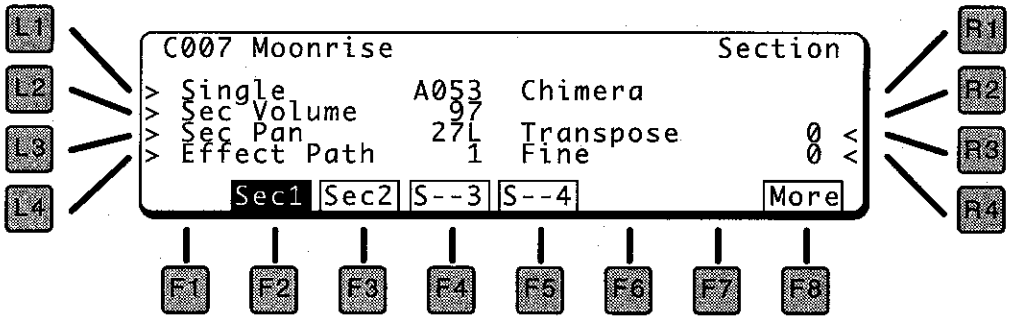


L1 : VOLUME [0~127]
コンビパッチのマスターボリュームを設定します。

F1 : BACK
前のコンビパッチネーム入力画面に戻ります。

SECTION

この Section エディットではコンビパッチのセクション1~4が持っている各パラメータのバリューを設定します。



セクションの選択

セクション1~4のパラメータは全て同じです。F2~F5 キーを押してエディットしたいセクションを選択して下さい。上の画面ではセクション1が選択されています。

セクションの ON/OFF

エディットする際に個々のセクションを ON/OFF して行えばその効果が非常にわかりやすい場合があります。
エディットしたいセクションを選択し、(この状態で文字が反転)、更に続けてそのセクションのファンクションキーを押すたびに OFF と ON が繰り返されます。
上の画面ではセクション1と2が ON でセクション3と4が OFF に設定されています。例えばセクション4を OFF にすると表示は" SEC 4" から" S-- 4" に変わりミュートされていることを示しています。この時シングルパッチ名も" ------- "表示に変わります。

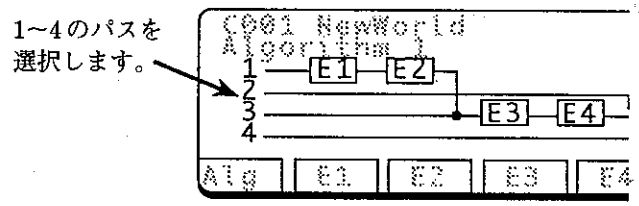
セクションメニュー

L1 : SINGLE PATCH [G001~G128, B001~B128, A001~A128]
現在選択されているセクションにどのシングルパッチをアサインするかを設定します。

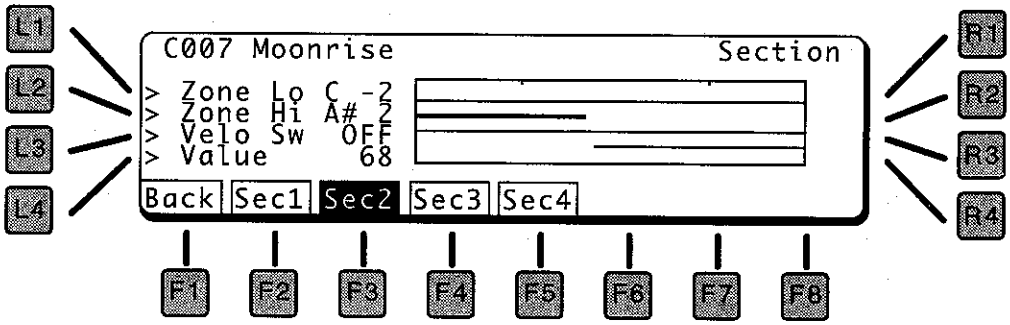
L2 : SECTION VOLUME [0~127]
現在選択されているセクションのボリュームを設定します。このパラメータはコンビプレイモードでも変更できます。

L3 : SECTION PAN [63L~63R]
現在選択されているセクションのパンポットの値を設定します。シングルパッチ固有の値に、ここで設定したセクションの値が加算されます。

L4 : EFFECT PATH [1~4]
現在選択されているセクションをエフェクトのどのパスへ入力するかを設定します。エフェクトセクションに関する詳細は79ページを参照して下さい。



セクションのゾーン設定、ベロシティースイッチ設定



L1 : ZONE LO [C-2~G8]
現在選択されているセクションの発音下限を設定します。バリューに従い発音域が視覚的に確認できる様画面右側にビジュアル表示されています。現在設定中のセクションは太線で示されています。

L2 :ZONE HI [C-2~G8]
現在選択されているセクションの発音上限を設定します。ZONE LO > ZONE HI に設定すると中抜け状態になります。

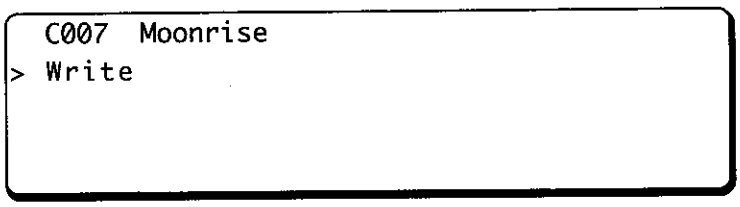
L3 : VELOCITY SWITCH [OFF , Loud , Soft]
現在選択されているセクションのベロシティーによる発音設定を行います。Loud に設定すると強く弾いた時のみ発音し、Soft に設定すると弱く弾いた時のみ発音します。OFF にすると全てのベロシティーで発音します。

L4 : VALUE [4~127 (4ステップ)]
ベロシティーがスイッチする Soft と Loud のスレッショルドを設定します。この値は MIDI のベロシティー値で、Loud 側の下限値になります。

F1 : BACK
前のセクションメニューの設定画面に戻ります。

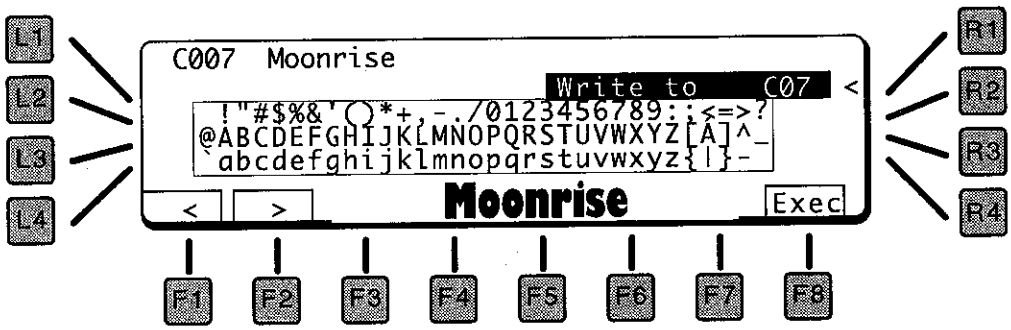
WRITE

COMMON セクションの WRITE キーを押してエディットしたパッチの内容を保存します。
以下の画面が現われます。



L1 : WRITE

エディットしたパッチの内容をインターナルメモリーに保存します。



R1 : WRITE LOCATION [C01~C64]

VALUE ダイアルでどこに WRITE するかを決めます。

F1/F2

エディットしたパッチに名前をつける画面です。F1/F2 キーでカーソルを移動し VALUE ダイアルで文字を選択します。

F8

WRITE を実行します。

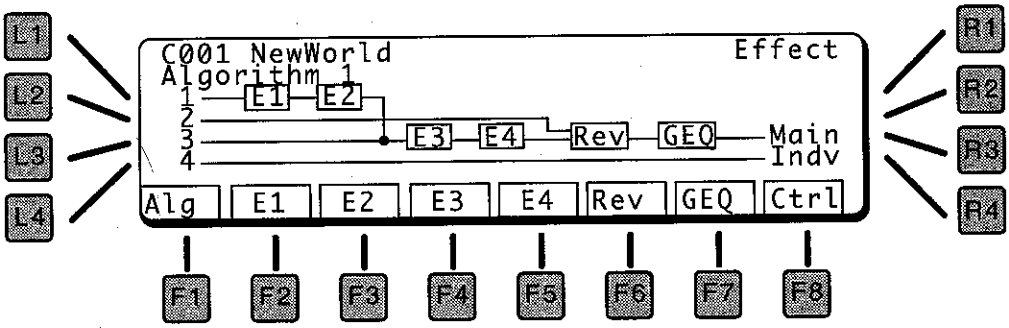
EFFECT SECTION

このエフェクトセクションでは各種のデジタルエフェクトのセッティングについて説明していきます。

シングルモードでは全エフェクトをシングルパッチ用として使うことができますが、コンビモードではシングルパッチのエフェクト設定は無効となりコンビ独自の設定が適用されます。

EFFECT PAGE PARAMETERS

メインのエフェクト画面では選択されたアルゴリズムのブロックダイアグラムを表示しています。コンビモードのエフェクトエディットの基本画面は以下の通りです。



VALUE DIAL : ALGORITHM SELECT [1~4]

VALUEダイアルを回してアルゴリズムを選択します。シングルモードではR1キーを押してからアルゴリズム選択を行います。

F1 : ALGORITHM PAGE

他のエフェクト画面にいる時にこのアルゴリズムページに戻すボタンです。

F2 : E1 (EFFECT 1)

エフェクト1ブロックのパラメータ設定画面に入ります。ディレイ・コーラス・フランジャー・ディストーション等の36種類のエフェクトから任意の一つを選ぶことができます。エフェクトによって構成パラメータは異なります。

F3 : E2 (EFFECT 2)

エフェクト2ブロックのパラメータ設定画面に入ります。

F4 : E3 (EFFECT 3)

エフェクト3ブロックのパラメータ設定画面に入ります。

F5 : E4 (EFFECT4)

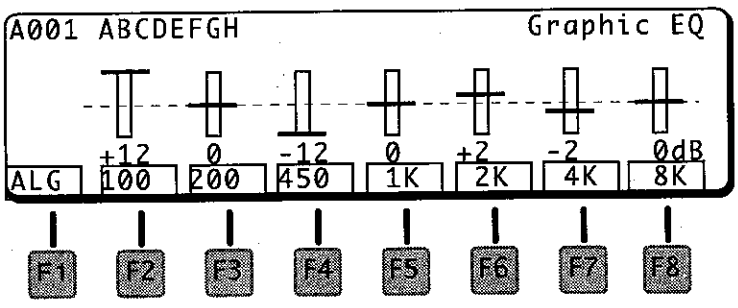
エフェクト4ブロックのパラメータ設定画面に入ります。

F6 : REVERB

リバーブブロックのパラメータ設定画面に入ります。ルーム・ホール・プレート等の11種類のリバーブタイプから任意の一つを選ぶことができます。リバーブタイプによって構成パラメータは異なります。各種リバーブタイプの詳細については　　ページを参照して下さい。

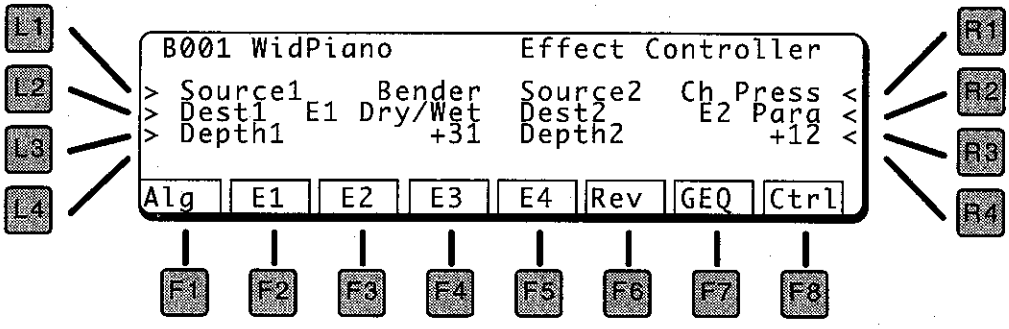
F7 : GRAPHIC EQ

グラフィックEQブロックのパラメータ設定画面に入ります。F2~F8キーでEQバンドを選びVALUEダイアルで各バンドのレベルを設定します。実際のバリューに加えてスライダーも表示されているためセッティングが視覚的に認識できます。



F8 : CONTROL

エフェクトコントローラー設定画面に入ります。2系列のモジュレーションが可能です。この機能を使えばEXPペダルでリバーブを加えたり、またプレッシャーでコーラスを深くする等のコントロールができます。



L1 : SOURCE 1 [バリューは一覧表 (SOURCE) 参照]

系列1のモジュレーションソースを設定します。一覧表の中から自由に選択できます。

L2 : DESTINATION 1 [バリューは一覧表 (DESTINATION) 参照]

次にそのデスティネーションを設定します。

L3 : DEPTH1 [-31～+31]

モジュレーションの量を設定します。

R1 : SOURCE 2 [バリューは一覧表 (SOURCE) 参照]

系列2のモジュレーションソースを設定します。一覧表の中から自由に選択できます。

R2 : DESTINATION 2 [バリューは一覧表 (DESTINATION) 参照]

次にそのデスティネーションを設定します。

R3 :DEPTH2 [-31～+31]

モジュレーションの量を設定します。

No.	MODULATION SOURCE
1	BENDER
2	CH PRESSURE
3	MOD WHEEL
4	EXP PEDAL
5	MIDI VOLUME
6	PANPOT
7	GENERAL CONTROLLER 1
8	GENERAL CONTROLLER 2
9	GENERAL CONTROLLER 3
10	GENERAL CONTROLLER 4
11	GENERAL CONTROLLER 5
12	GENERAL CONTROLLER 6
13	GENERAL CONTROLLER 7
14	GENERAL CONTROLLER 8

➡

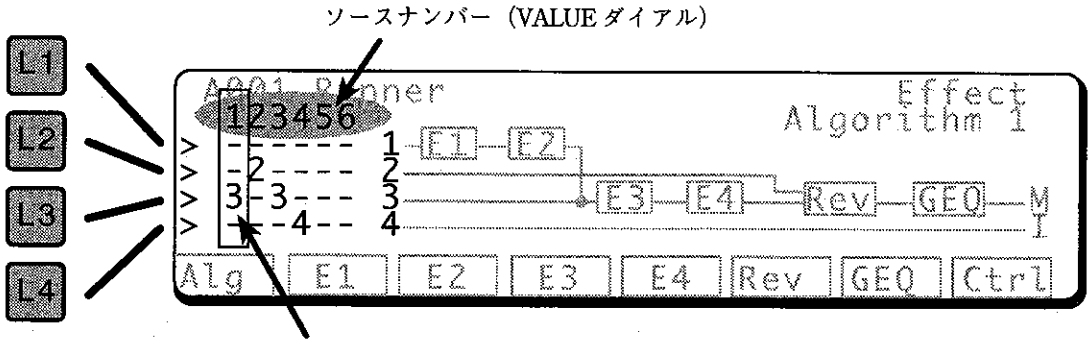
No.	MODULATION DESTINATION
1	E1 DRY/WET
2	E1 PARAMETER
3	E2 DRY/WET
4	E2 PARAMETER
5	E3 DRY/WET
6	E3 PARAMETER
7	E4 DRY/WET
8	E4 PARAMETER
9	REV DRY/WET1
10	REV DRY/WET2

EFFECT	DESTINATION PARAMETER
EARLY REF 1 EARLY REF 2	SLOPE SLOPE
TAP DELAY 1 TAP DELAY 2	TAP LEVEL TAP LEVEL
SINGLE DELAY DUAL DELAY STEREO DELAY CROSS DELAY	FEEDBACK FEEDBACK 1 FEEDBACK FEEDBACK
AUTO PAN AUTO PAN & DELAY	SPEED SPEED
CHORUS 1 CHORUS 2 CHORUS 1 & DELAY CHORUS 2 & DELAY	SPEED SPEED SPEED SPEED
FLANGER 1 FLANGER 2 FLANGER 1 & DELAY FLANGER 2 & DELAY	SPEED SPEED SPEED SPEED
ENSEMBLE ENSEMBLE & DELAY CELESTE CELESTE & DELAY	DEPTH DEPTH SPEED SPEED
TREMOLO TREMOLO & DELAY	SPEED SPEED
PHASER 1 PHASER 2 PHASER 1 & DELAY PHASER 2 & DELAY	SPEED SPEED SPEED SPEED
ROTARY	SLOW/FAST
AUTO WAH	SENSE
BANDPASS	CENTER FREQ
EXCITER ENHANCER	INTENSITY INTENSITY
OVERDRIVE DISTORTION OVERDRIVE & DELAY DISTORTION & DELAY	OUTPUT LEVEL OUTPUT LEVEL DRIVE DRIVE

NOTE:
DEST=E* PARAと設定した場合、各エフェクトにおいてコントロールされるパラメータは左表の通り固定になっています。

ソースごとのエフェクトパスの選択（シングルモードのみ）

シングルモードではシングルパッチの各ソース（最大6）をエフェクトアルゴリズム（4入力）のどこへ入力するかを設定できるマトリクスを画面左に用意しています。エフェクトパスはシングルエディットのCONTROLの中でも設定できます。



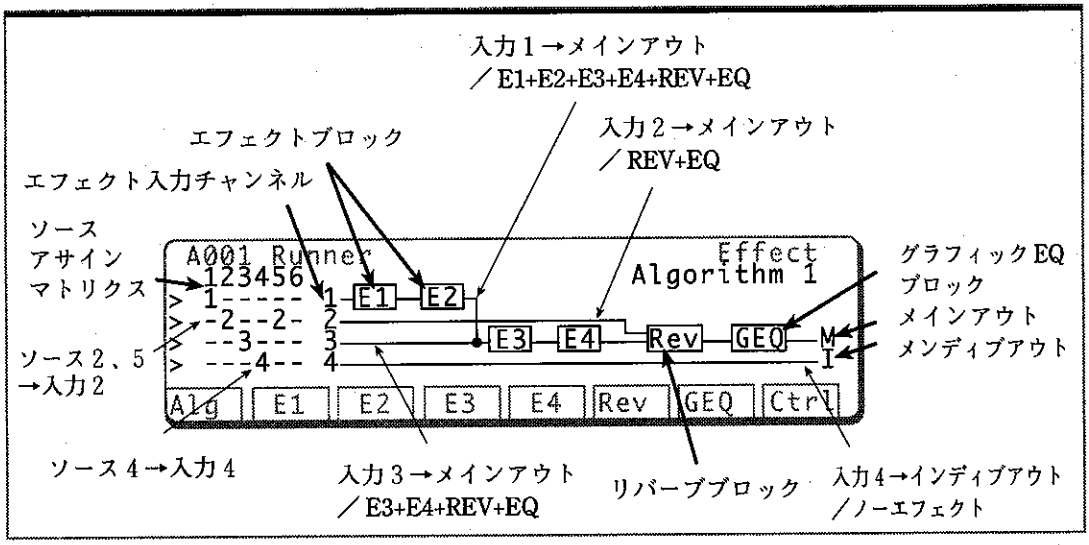
VALUE DIAL : SOURCE SELECT [1～最大6]

どのソースをアサインするかを選択します。シングルパッチで実際に使用されているソース数だけしか表示されません。

L1 : INPUT 1 ASSIGN
L2 : INPUT 2 ASSIGN
L3 : INPUT 3 ASSIGN
L4 : INPUT 4 ASSIGN

VALUEダイアルでソースを選択したら次にL1～L4キーを使ってアルゴリズムのどの入力にアサインするかを設定します。

ALGORITHMS

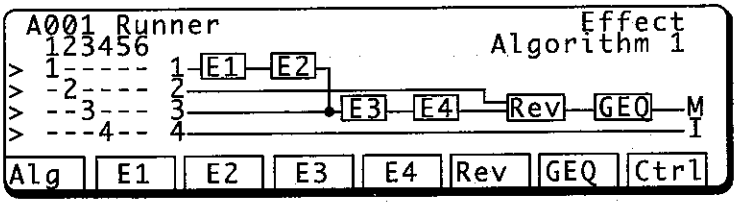


VALUEダイアル（＋R1キー）で希望のアルゴリズムを4種類の中から選択します。アルゴリズムによってエフェクトブロックの配置は異なります。

アルゴリズムには4つの入力チャンネルがあります。シングルモードでは画面左にソースアサインマトリクスが表示されています。コンビモードでの各セクションの入力アサインはセクションメニューの中のEFFECT PATHで設定します。

インディブアウトにジャックを接続しなければインディブアウトに設定した信号は自動的にメインアウトにマージして出力されます。

ALGORITHM 1



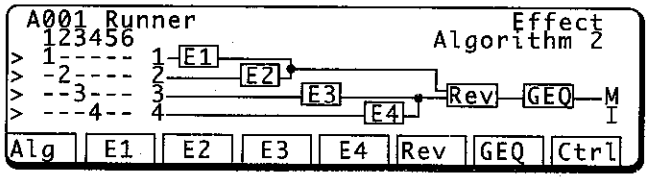
入力1は全ての4つのエフェクトブロックおよびリバーブとEQを経由してメインアウトから出力されます。E2を出た後で入力3にマージされます。

入力2は直接リバーブに入力されEQを経由してメインアウトから出力されます。

入力3は後半2つのエフェクトブロックおよびリバーブとEQを経由してメインアウトから出力されます。

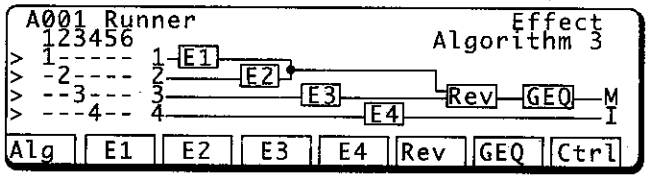
入力4は何もエフェクトをかけずにそのままインディブアウトから出力されます。外部エフェクターを使用する時などに便利です。

ALGORITHM 2



このアルゴリズムでは各入力は異なるエフェクトブロックに入った後、入力1と2および入力3と4がそれぞれミックスされリバーブとEQを経由してメインアウトから出力されます。インディブアウトからは何も出力されません。

ALGORITHM 3

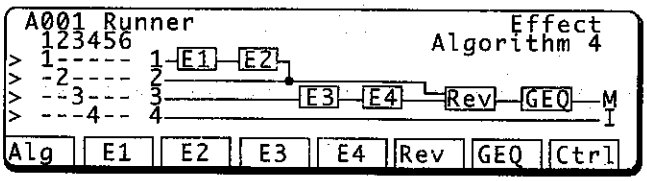


このアルゴリズムでは各入力は異なるエフェクトブロックに入った後、入力1と2がミックスされリバーブとEQを経由してメインアウトから出力されます。

入力3はE3を通った後、単独でリバーブに入りEQを経由してメインアウトから出力されます。

入力4はE4を通った後、そのままインディブアウトから出力されます。例えばベースの音でリバーブはかけないがフェーザーをかけてみたいといった時などに便利です。

ALGORITHM 4



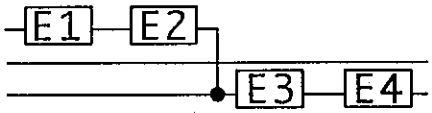
入力1は前半2つのエフェクトブロックおよびリバーブとEQを経由してメインアウトから出力されます。E2を出た後で入力2にマージされます。

入力2は直接リバーブに入力されEQを経由してメインアウトから出力されます。

入力3は後半2つのエフェクトブロックおよびリバーブとEQを経由してメインアウトから出力されます。

入力4は何もエフェクトをかけずにそのままインディブアウトから出力されます。

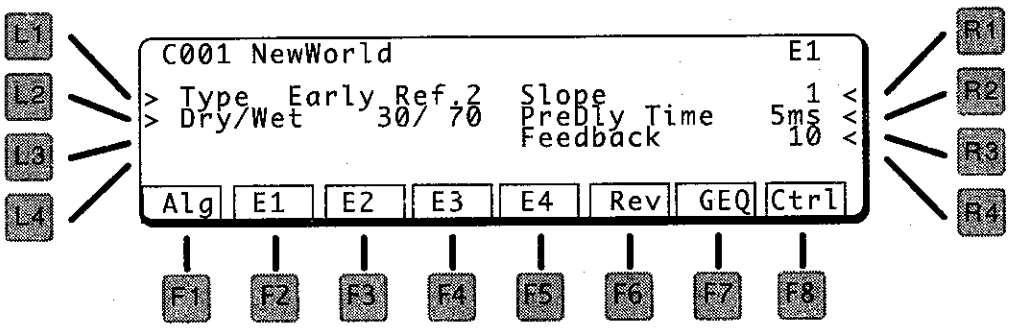
EFFECT TYPES



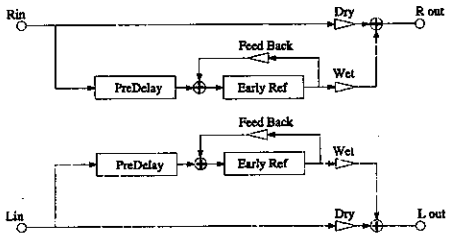
上の図で4つのエフェクトブロックは独立したエフェクトを示しています。各エフェクトブロックはディレイ・コーラス・フランジャー・ディストーション等の36種類のエフェクトから任意の一つを選ぶことができます。エフェクトによって構成パラメータは異なります。

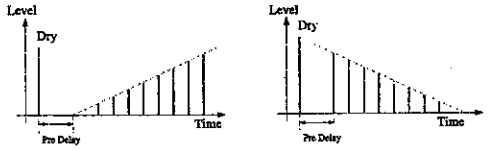
EARLY REFLECTION 1/2

音場の音質を決める上で重要な初期反射音を残響音の中から取り出したエフェクトです。
EARLY REF.2 が1よりリフレクションタイムが長く設定されています。



L1 : TYPE [EARLY REF.1 ～ DIST.& D、全36種類]
エフェクトタイプを選択します。(ここではEARLY REF.2を選択)





L2 : DRY/WET [100/0~0/100]
ダイレクト音 (dry) とエフェクト音 (wet) とのバランスを調整します。

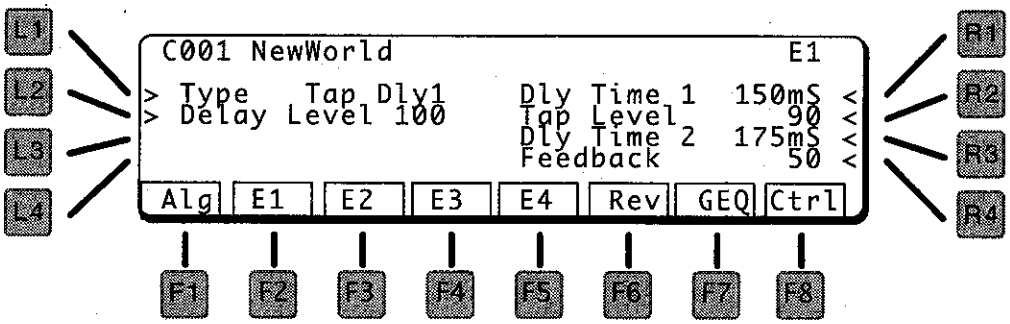
R1 : SLOPE [1~100]
反射音の減衰カーブを設定します。リバースにすることもできます。

R2 : PREDELAY TIME [0ms~100ms]
ダイレクト音から初期反射音までの時間を設定します。

R3 : FEEDBACK [1~100]
出力信号を入力へ戻すフィードバック量を設定します。

TAP DELAY 1/2

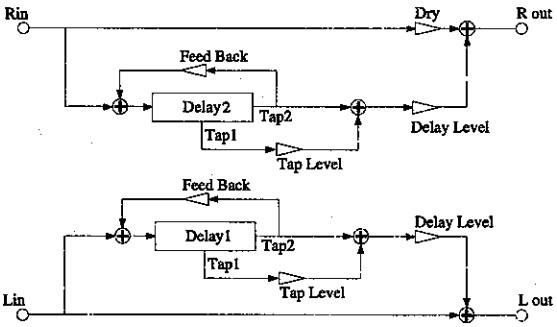
2基の独立したディレイよりなるエフェクトです。

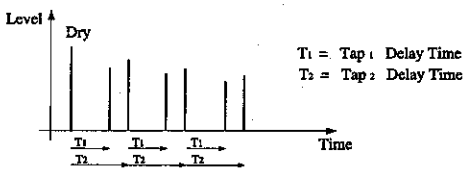


L1 : TYPE [EARLY REF.1 ～ DIST.& D、全36種類]

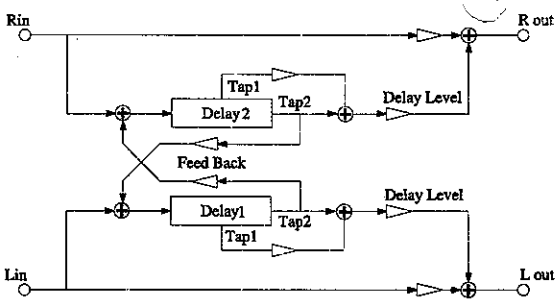
エフェクトタイプを選択します。(ここではTAP DLY 1を選択)

TAP DELAY 1





TAP DELAY 2



L2 : DELAY LEVEL [0～100]

エフェクト音 (wet) のレベルを調整します。

R1 : DELAY TIME 1 [0ms～720ms]

ディレイ1のディレイタイムを設定します。

R2 : TAP LEVEL [1～100]

ディレイ1のタップレベルを設定します。

R3 : DELAY TIME 2 [0ms～720ms]

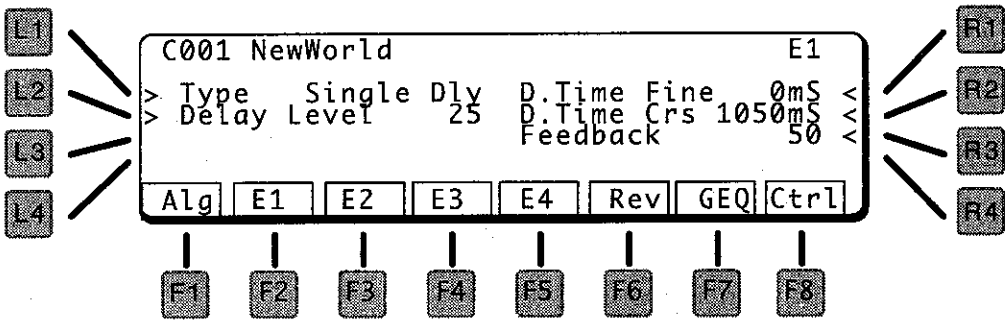
ディレイ2のディレイタイムを設定します。

R4 : FEEDBACK [1～100]

ディレイ信号をディレイの入力に戻す量を調節します。これによりディレイの繰り返し回数が変わります。

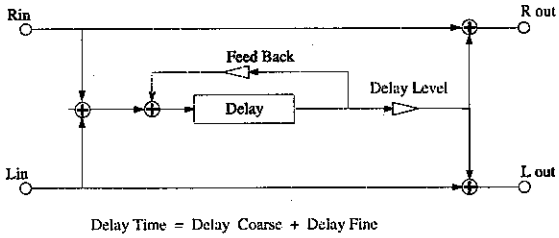
SINGLE DELAY

このシングルディレイは細かなディレイタイムの調整ができるため同期用として活用できます。



L1 : TYPE [EARLY REF.1 ～ DIST.& D、全36種類]

エフェクトタイプを選択します。(ここではSINGLE DLYを選択)



Delay Time = Delay Coarse + Delay Fine

L2 : DELAY LEVEL [0～100]

エフェクト音 (wet) のレベルを調節します。

R1 : DELAY TIME FINE [0ms～9ms]

ディレイタイムの微調整を行います。

R2 : DELAY TIME COARSE [0ms～1270ms]

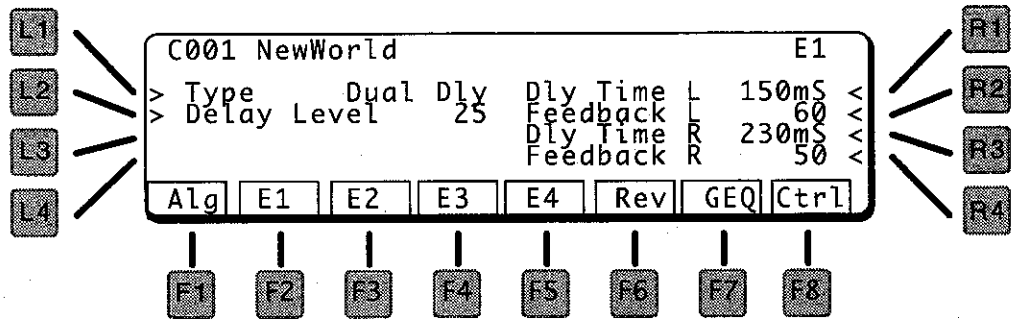
ディレイタイムを10msステップで調節します。

R3 : FEEDBACK [1～100]

ディレイ信号をディレイの入力に戻す量を調節します。これによりディレイの繰り返し回数が変わります。

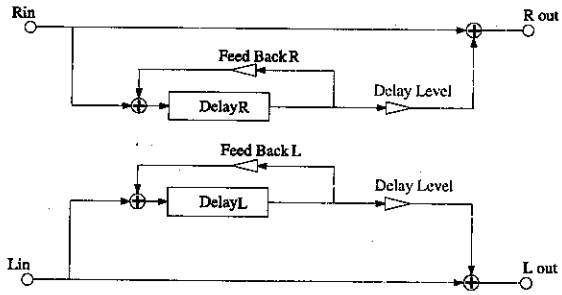
DUAL DELAY

2基の独立したディレイよりなるエフェクトで各々LとRに固定定位したデュアルモノディレイです。



L1 : TYPE [EARLY REF.1 ～ DIST.& D、全36種類]

エフェクトタイプを選択します。(ここではDUAL DLYを選択)



L2 : DELAY LEVEL [0~100]
エフェクト音（wet）のレベルを調節します。

R1 : DELAY TIME LEFT [0ms~720ms]
ディレイタイム（L）を調節します。

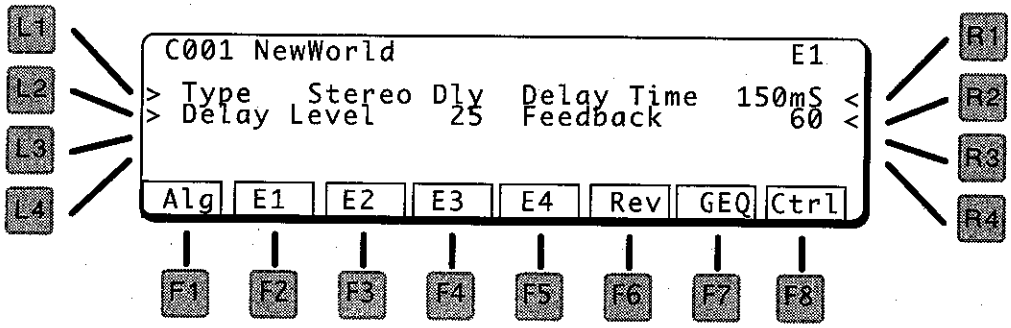
R2 : FEEDBACK LEFT [1~100]
ディレイ信号をディレイ（L）の入力に戻す量を調節します。これによりディレイの繰り返し回数が変わります。

R3 : DELAY TIME RIGHT [0ms~720ms]
ディレイタイム（R）を調節します。

R4 : FEEDBACK RIGHT [1~100]
ディレイ信号をディレイ（R）の入力に戻す量を調節します。これによりディレイの繰り返し回数が変わります。

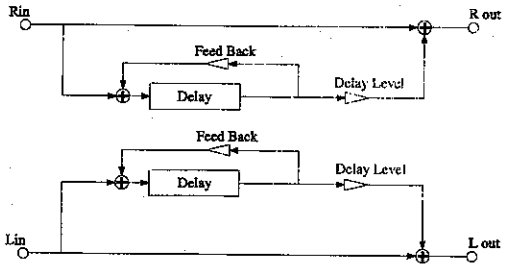
STEREO DELAY / CROSS DELAY

1基のステレオディレイです。ディレイへの入力をクロスさせ、リピート音が左右に動くのがクロスディレイです。

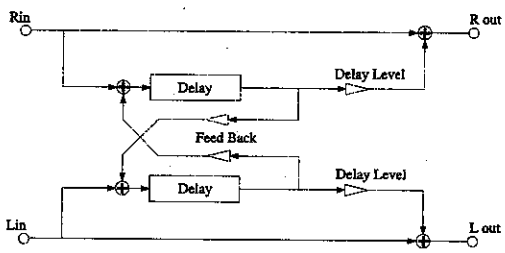


L1 : TYPE [EARLY REF.1 ~ DIST.& D、全36種類]
エフェクトタイプを選択します。（ここではSTEREO DELAYを選択）

STEREO DELAY



CROSS DELAY



L2 : DELAY LEVEL [0～100]
エフェクト音（wet）のレベルを調節します。

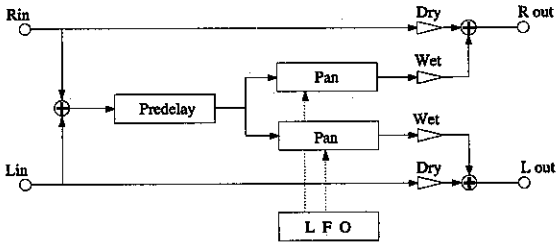
R1 : DELAY TIME [0ms～720ms]
ディレイタイムを調節します。

R2 : FEEDBACK LEFT [1～100]
ディレイ信号をディレイの入力に戻す量を調節します。これによりディレイの繰り返し回数が変わります。

AUTO PAN

入力信号を交互に左右に振り分け、広がりを与えます。

L1 : TYPE [EARLY REF.1 ～ DIST.& D、全36種類]
エフェクトタイプを選択します。（ここではAUTO PANを選択）



L2 : DRY/WET [100/0～0/100]
ダイレクト音（dry）とエフェクト音（wet）とのバランスを調整します。

R1 : SPEED [1～100]
パンニングスピードの調節を行います。

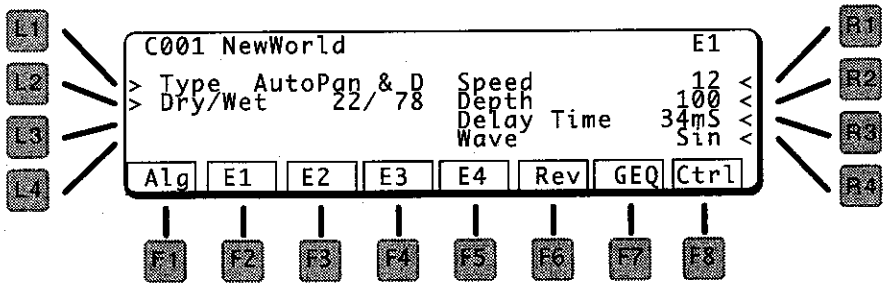
R2 : DEPTH [1～100]
パンニングの広がり具合を設定します。

R3 : PREDELAY TIME [0ms～100ms]
パンニングが始まるまでのディレイ時間を設定します。

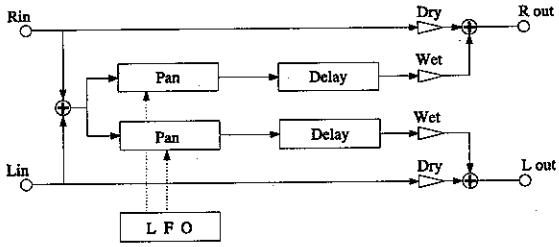
R4 : WAVE [SIN, TRI]
パンニング用LFO波形を選択します。正弦波と三角波があります。

AUTO PAN & DELAY

入力信号を交互に左右に振り分け、広がりを与えます。



L1 : TYPE [EARLY REF.1 ～ DIST.& D、全36種類]
エフェクトタイプを選択します。(ここではAUTO PAN & D を選択)



L2 : DRY/WET [100/0~0/100]
ダイレクト音 (dry) とエフェクト音 (wet) とのバランスを調整します。

R1 : SPEED [1～100]
パンニングスピードの調節を行います。

R2 : DEPTH [1～100]
パンニングの広がり具合を設定します。

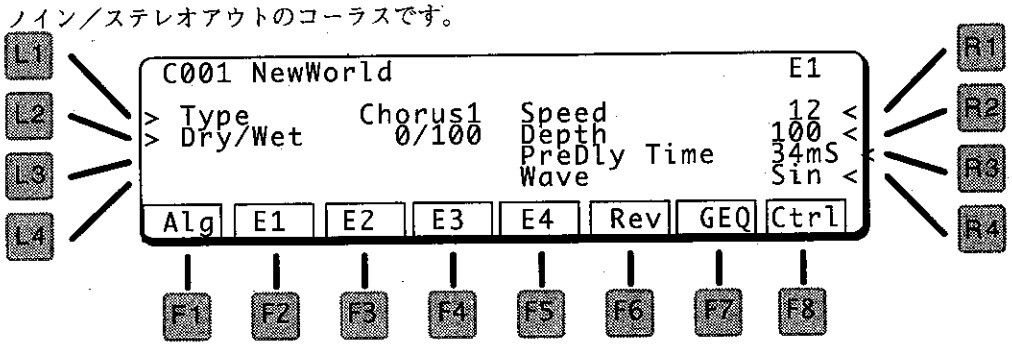
R3 : DELAY TIME [0ms～200ms]
パンニング音に対してディレイをかけます。このディレイ音はパンニングされません。

R4 : WAVE [SIN, TRI]
パンニング用LFO波形を選択します。正弦波と三角波があります。

CHORUS 1/2

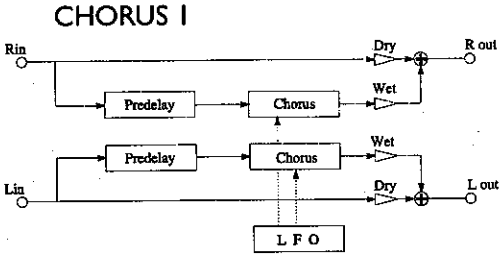
コーラスは音をわずかにデチューンすることで音に深さと豊かさを与える効果です。ギター・E.ピアノ・オルガン・ストリングス・ボーカル等にかけると効果的です。

コーラス1はL/R独立のステレオイン／ステレオアウトのコーラスです。これに対しコーラス2はモノイン／ステレオアウトのコーラスです。

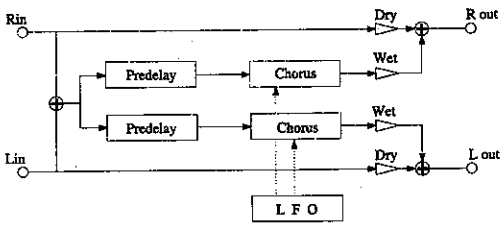


L1 : TYPE [EARLY REF.1 ～ DIST.& D、全36種類]
エフェクトタイプを選択します。(ここではCHORUS 1 を選択)

CHORUS 1



CHORUS 2



L2 : DRY/WET [100/0~0/100]
ダイレクト音（dry）とエフェクト音（wet）とのバランスを調整します。

R1 : SPEED [1~100]
コーラススピードの調節を行います。

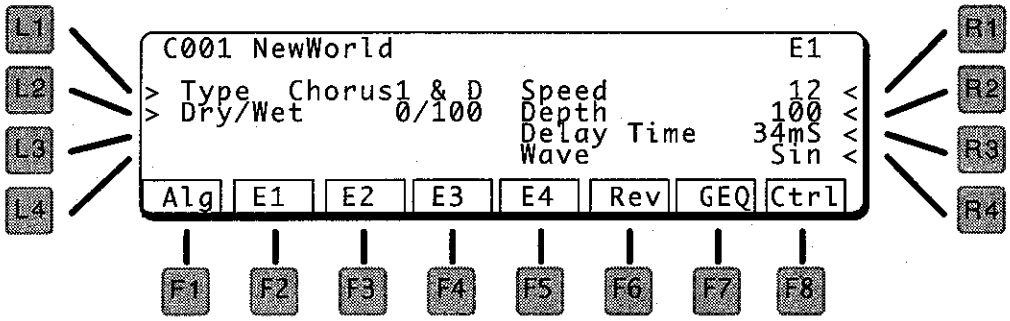
R2 : DEPTH [1~100]
デチューンの幅（深さ）を設定します。

R3 : PREDELAY TIME [0ms~100ms]
コーラス音が始まるまでのディレイ時間を設定します。

R4 : WAVE [SIN, TRI]
コーラス用LFO波形を選択します。正弦波と三角波があります。

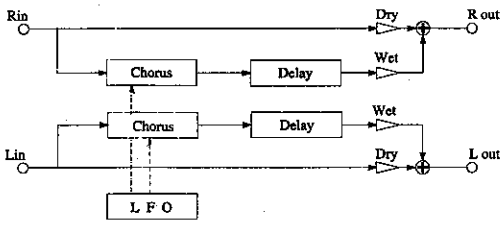
CHORUS 1/2 & DELAY

コーラス1／2とディレイを組み合わせた効果です。

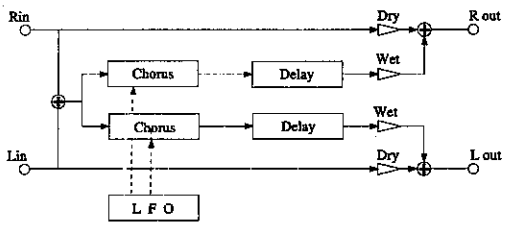


L1 : TYPE [EARLY REF.1 ~ DIST.& D、全36種類]
エフェクトタイプを選択します。（ここではCHORUS 1 & Dを選択）

CHORUS 1



CHORUS 2



L2 : DRY/WET [100/0~0/100]
ダイレクト音（dry）とエフェクト音（wet）とのバランスを調整します。

R1 : SPEED [1~100]
コーラススピードの調節を行います。

R2 : DEPTH [1~100]
デチューンの幅（深さ）を設定します。

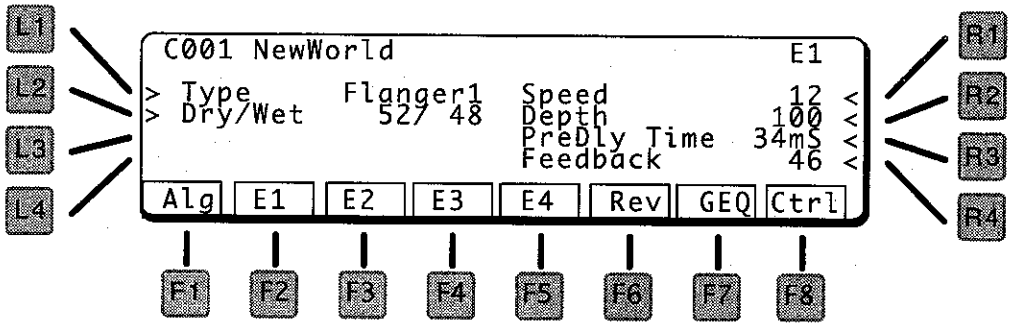
R3 : DELAY TIME [0ms~200ms]
コーラス音にディレイをかけます。

R4 : WAVE [SIN, TRI]
コーラス用LFO波形を選択します。正弦波と三角波があります。

FLANGER 1/2

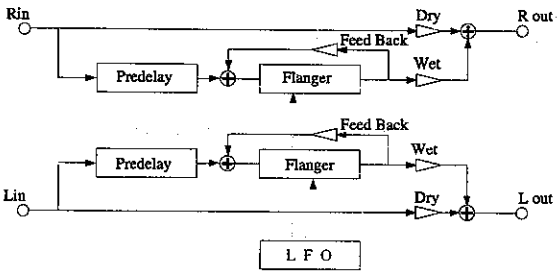
フランジャーは音をわずかにデチューンしフェイジングした効果で音に深みを与えます。ギター・E.ピアノ等にかけると効果的です。

フランジャー1はL/Rの位相差が180度のフランジャーです。これに対しフランジャー2は同位相です。



L1 : TYPE [EARLY REF.1 ～ DIST. & D、全36種類]

エフェクトタイプを選択します。(ここではFLANGER 1を選択)



L2 : DRY/WET [100/0~0/100]

ダイレクト音 (dry) とエフェクト音 (wet) とのバランスを調整します。

R1 : SPEED [1～100]

フランジャースピードの調節を行います。

R2 : DEPTH [1～100]

デチューンの幅 (深さ) を設定します。

R3 : PREDELAY TIME [0ms～100ms]

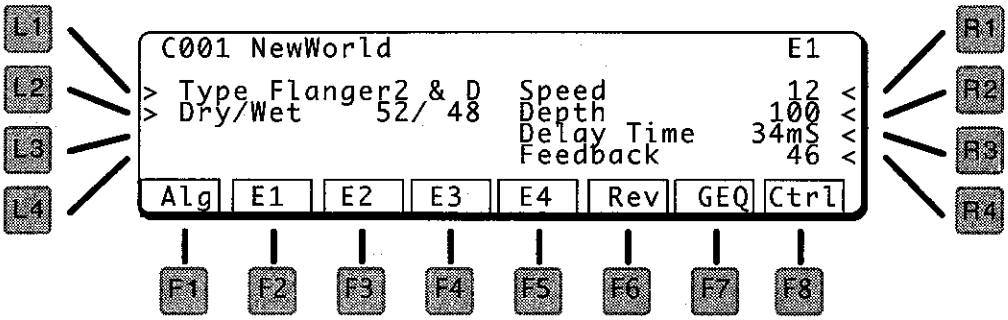
フランジャー音が始まるまでのディレイ時間を設定します。

R4 : FEEDBACK [1～100]

フィードバック量を調節します。

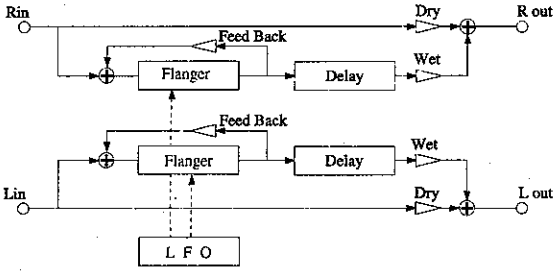
FLANGER 1/2 & DELAY

フランジャー１／２とディレイを組み合わせた効果です。



L1 : TYPE [EARLY REF.1 ～ DIST.& D、全36種類]

エフェクトタイプを選択します。（ここではFLANGER 2 &Dを選択）



L2 : DRY/WET [100/0～0/100]

ダイレクト音（dry）とエフェクト音（wet）とのバランスを調整します。

R1 : SPEED [1～100]

フランジャースピードの調節を行います。

R2 : DEPTH [1～100]

デチューンの幅（深さ）を設定します。

R3 : DELAY TIME [0ms～200ms]

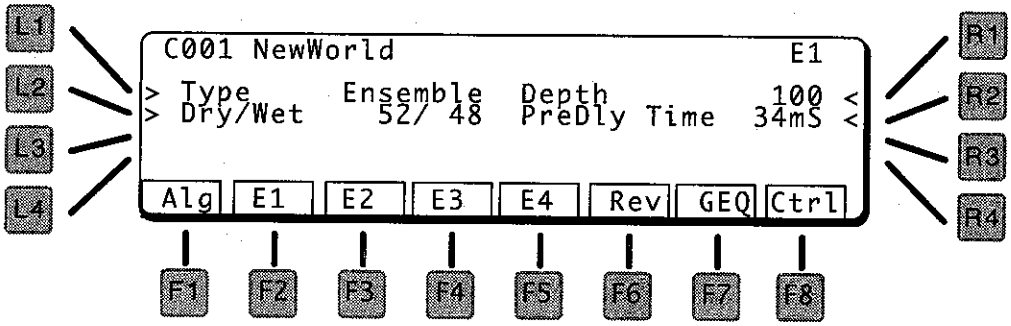
フランジャー音にディレイをかけます。

R4 : FEEDBACK [1～100]

フィードバック量を調節します。ディレイには影響しません。

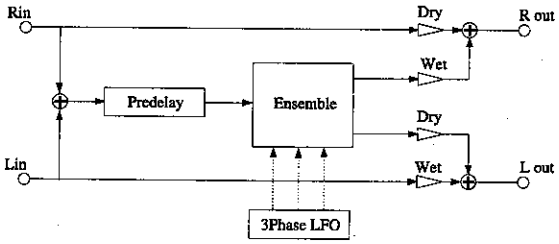
ENSEMBLE

アンサンブルは3相のコーラスで各々のコーラスが異なる位相と周波数をもっています。セレステ効果に比べ若干豊かな音になります。



L1 : TYPE [EARLY REF.1 ～ DIST.& D、全36種類]

エフェクトタイプを選択します。(ここではENSEMBLEを選択)



L2 : DRY/WET [100/0~0/100]

ダイレクト音（dry）とエフェクト音（wet）とのバランスを調整します。

R1 : DEPTH [1～100]

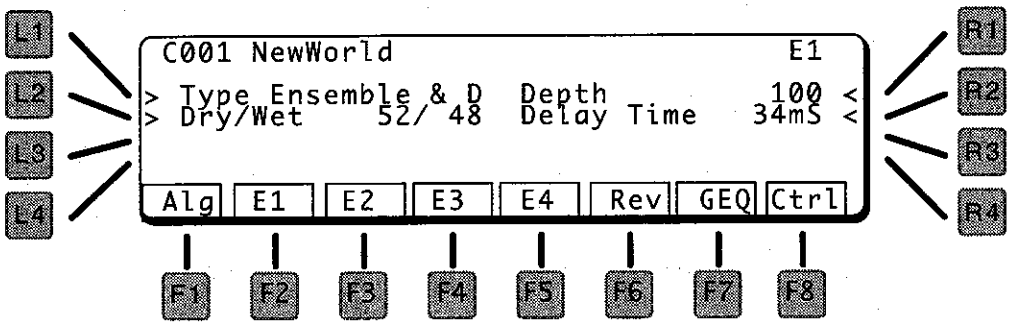
デチューンの幅（深さ）を設定します。

R2 : PREDELAY TIME [0ms～100ms]

アンサンブル音が始まるまでのディレイ時間を設定します。

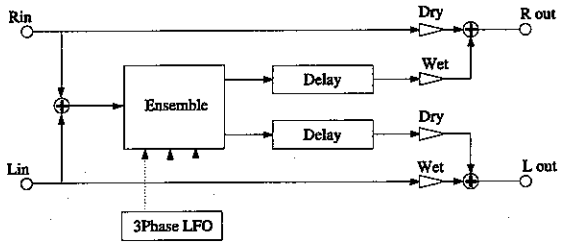
ENSEMBLE & DELAY

アンサンブルとディレイを組み合わせた効果です。



L1 : TYPE [EARLY REF.1 ～ DIST.& D、全36種類]

エフェクトタイプを選択します。（ここではENSEMBLE＆Dを選択）



L2 : DRY/WET [100/0~0/100]

ダイレクト音（dry）とエフェクト音（wet）とのバランスを調整します。

R1 : DEPTH [1~100]

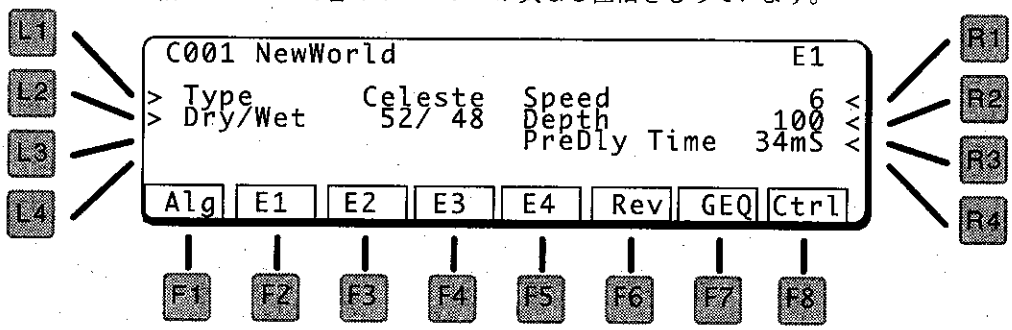
デチューンの幅（深さ）を設定します。

R2 : DELAY TIME [0ms~200ms]

アンサンブル音にディレイをかけます。

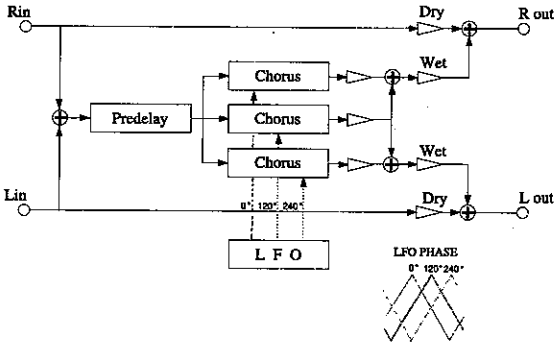
CELESTE

セレステは3相のコーラスで各々のコーラスが異なる位相をもっています。



L1 : TYPE [EARLY REF.1 ～ DIST.& D、全36種類]

エフェクトタイプを選択します。(ここではCELESTEを選択)



L2 : DRY/WET [100/0～0/100]

ダイレクト音 (dry) とエフェクト音 (wet) とのバランスを調整します。

R1 : SPEED [1～100]

セレステスピードの調節を行います。

R2 : DEPTH [1～100]

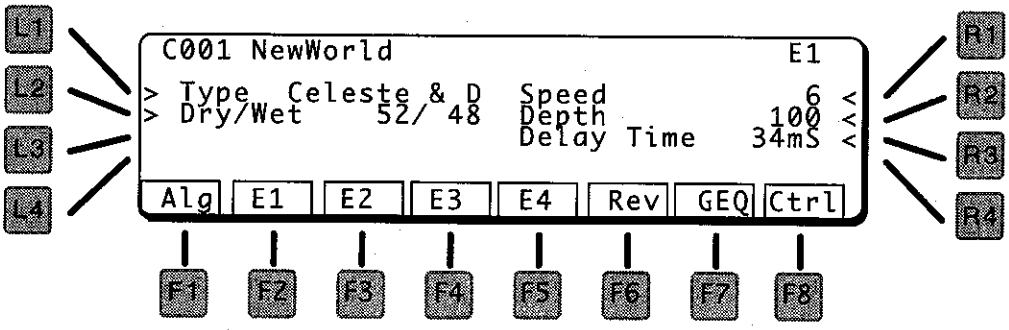
デチューンの幅 (深さ) を設定します。

R3 : PREDELAY TIME [0ms～100ms]

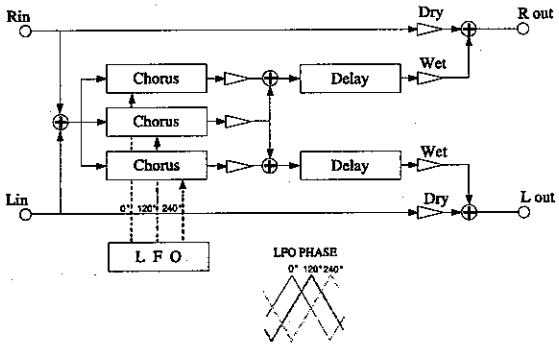
セレステ音が始まるまでのディレイ時間を設定します。

CELESTE & DELAY

セレステとディレイを組み合わせた効果です。



L1 : TYPE [EARLY REF.1 ～ DIST.& D、全36種類]
エフェクトタイプを選択します。(ここではCELESTE & Dを選択)



L2 : DRY/WET [100/0～0/100]
ダイレクト音 (dry) とエフェクト音 (wet) とのバランスを調整します。

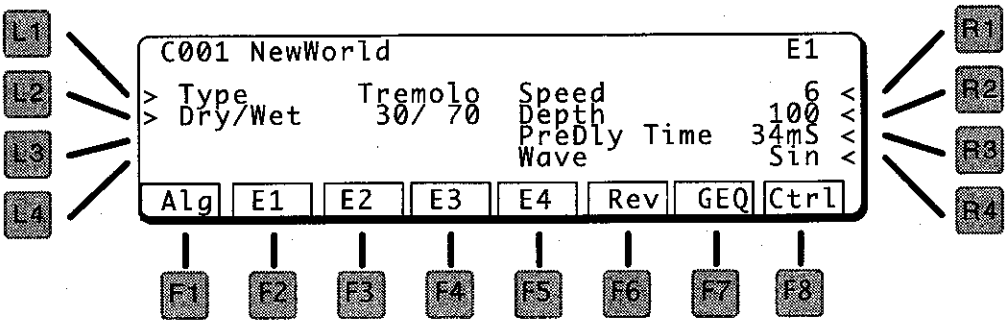
R1 : SPEED [1～100]
セレステスピードの調節を行います。

R2 : DEPTH [1～100]
デチューンの幅 (深さ) を設定します。

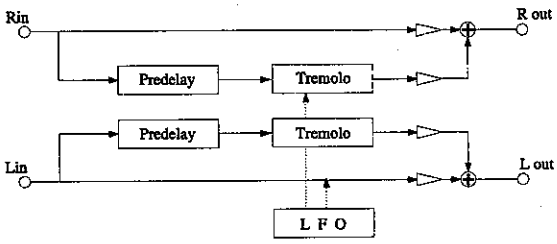
R3 : DELAY TIME [0ms～200ms]
セレステ音にディレイをかけます。

TREMOLO

トレモロは音量を大きくしたり小さくしたりする効果です。60年代のギターサウンドにかけると非常に効果的です。



L1 : TYPE [EARLY REF.1～ DIST.& D、全36種類]
エフェクトタイプを選択します。(ここではTREMOLOを選択)



L2 : DRY/WET [100/0～0/100]
ダイレクト音 (dry) とエフェクト音 (wet) とのバランスを調整します。

R1 : SPEED [1～100]
トレモロスピードの調節を行います。

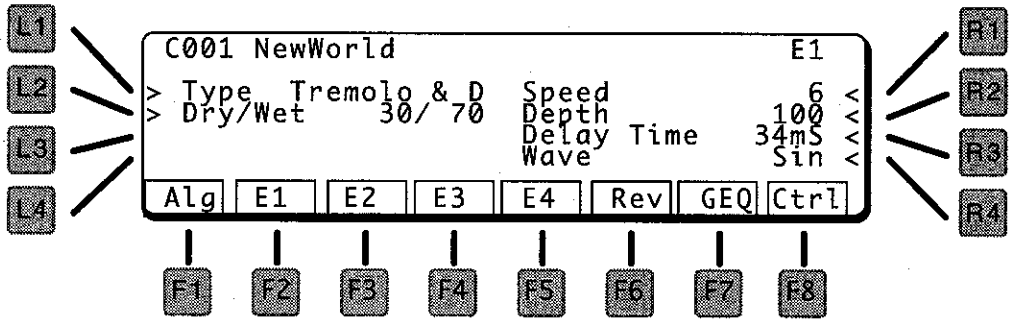
R2 : DEPTH [1～100]
トレモロの深さを設定します。

R3 : PREDELAY TIME [0ms～100ms]
トレモロ効果が始まるまでのディレイ時間を設定します。

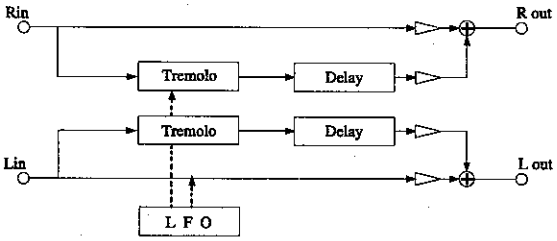
R4 : WAVE [SIN, TRI]
トレモロ用 LFO 波形を選択します。正弦波と三角波があります。

TREMOLO & DELAY

トレモロとディレイを組み合わせた効果です。



L1 :TYPE [EARLY REF.1 ～ DIST.& D、全36種類]
エフェクトタイプを選択します。(ここではTREMOLO & D を選択)



L2 : DRY/WET [100/0～0/100]
ダイレクト音 (dry) とエフェクト音 (wet) とのバランスを調整します。

R1 : SPEED [1～100]
トレモロスピードの調節を行います。

R2 : DEPTH [1～100]
トレモロの深さを設定します。

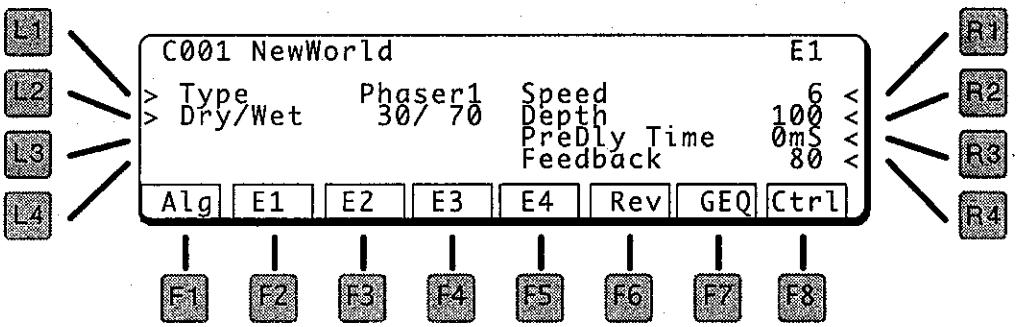
R3 : DELAY TIME [0ms～200ms]
トレモロ音にディレイをかけます。

R4 : WAVE [SIN, TRI]
トレモロ用 LFO 波形を選択します。正弦波と三角波があります。

PHASER 1/2

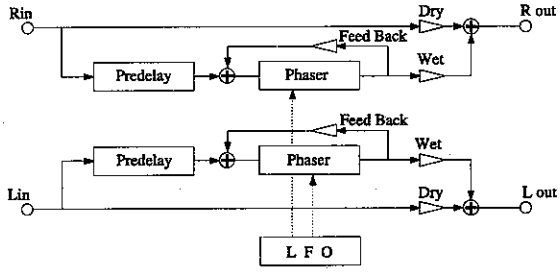
フェイザーは入力信号の位相を変調してうねり効果を出します。ストリングス・オルガン・E.ピアノ・ビンテージギターサウンド等あらゆる持続音系の音にマッチする効果音です。

フェイザー1は低い音域で、フェイザー2は高い音域で効果がかかります。



L1 : TYPE [EARLY REF.1 ～ DIST.& D、全36種類]

エフェクトタイプを選択します。(ここではPHASER 1を選択)



L2 : DRY/WET [100/0～0/100]

ダイレクト音 (dry) とエフェクト音 (wet) とのバランスを調整します。

R1 : SPEED [1～100]

フェイザースピードの調節を行います。

R2 : DEPTH [1～100]

フェイザーの深さを設定します。

R3 : PREDELEY TIME [0ms～100ms]

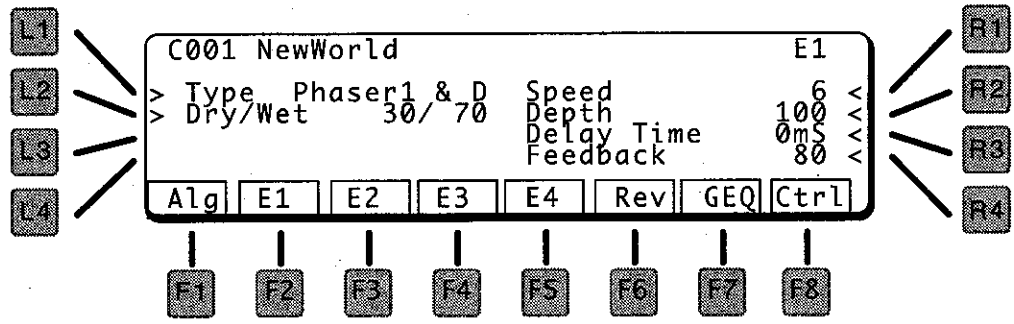
フェイザー音効果が始まるまでのディレイ時間を設定します。

R4 : FEEDBACK [1～100]

フィードバック量を調節します。

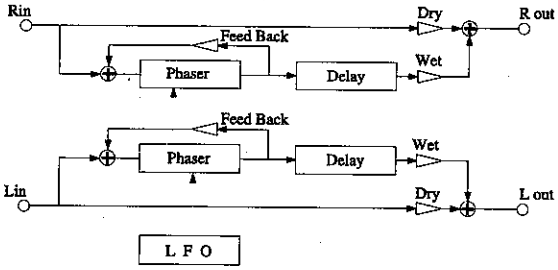
PHASER 1/2 & DELAY

フェイザーとディレイを組み合わせた効果です。



L1 : TYPE [EARLY REF.1 ～ DIST.& D、全36種類]

エフェクトタイプを選択します。(ここではPHASER 1 & Dを選択)



L2 : DRY/WET [100/0~0/100]

ダイレクト音 (dry) とエフェクト音 (wet) とのバランスを調整します。

R1 : SPEED [1~100]

フェイザースピードの調節を行います。

R2 : DEPTH [1~100]

フェイザーの深さを設定します。

R3 : PREDELEY TIME [0ms~200ms]

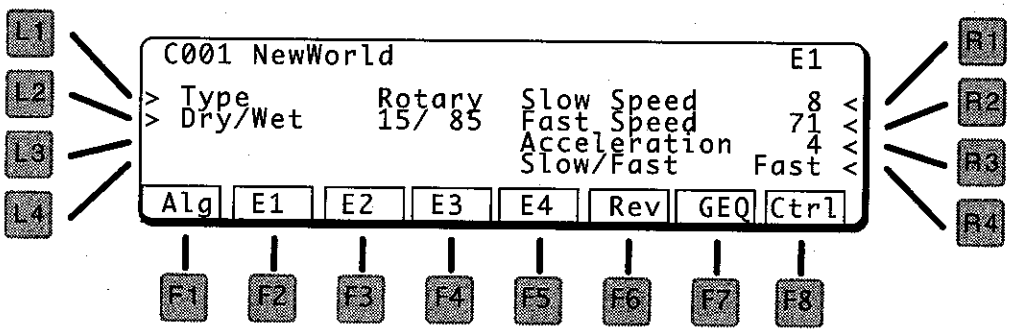
フェイザー音にディレイをかけます。

R4:FEEDBACK [1~100]

フィードバック量を調節します。

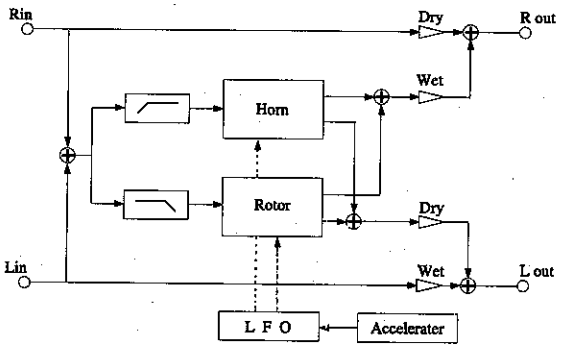
ROTARTY

ロータリースピーカーの音をシミュレートした効果です。



L1 : TYPE [EARLY REF.1 ～ DIST.& D、全36種類]

エフェクトタイプを選択します。(ここではROTARYを選択)



L2 : DRY/WET [100/0~0/100]

ダイレクト音 (dry) とエフェクト音 (wet) とのバランスを調整します。

R1 : SLOW SPEED [1～20]
スロー時の回転スピードを設定します。

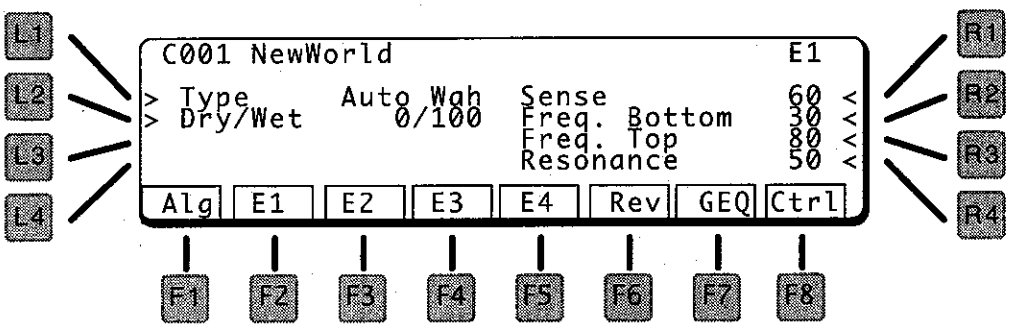
R2 : FAST SPEED [20～100]
ファースト時の回転スピードを設定します。

R3 : ACCELERATION [1～10]
スピードを切り替えた時の回転スピードの変化時間を設定します。

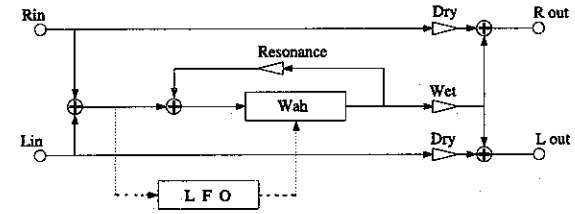
R4 : SLOW/FAST SWITCH [SLOW, FAST]
スローとファーストの切り替えを行います。このパラメータが変更された時、アクセラレーションで設定した時間で回転スピードが変化して行きます。

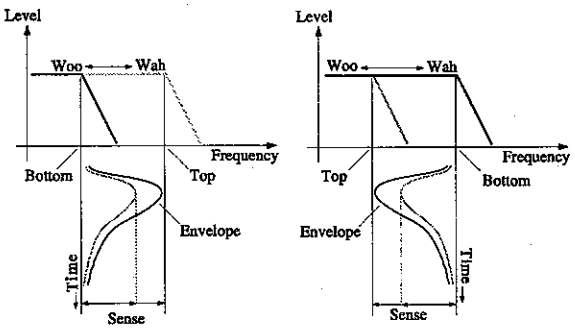
AUTO WAH

このオートワウはノートアタック時にフィルターをスウィープすることにより、ワウワウペダルの効果をシミュレートしています。



L1 : TYPE [EARLY REF.1 ～ DIST.& D、全36種類]
エフェクトタイプを選択します。(ここではAUTO WAHを選択)





L2 : DRY/WET [100/0~0/100]
ダイレクト音 (dry) とエフェクト音 (wet) とのバランスを調整します。

R1 : SENSE [1～100]
キーベロシティーに対するワウ効果の感度を調節します。強く弾けばフィルターはより高い周波数帯域をスウィープします。フリーケンシートップで設定した周波数でクリップする様であれば、ここで感度を落とします。

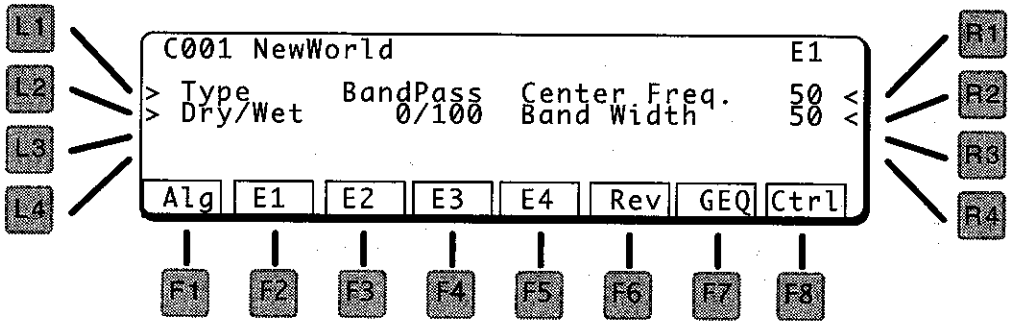
R2 : FREQUENCY BOTTOM [1～100]
ワウの下限値。フィルタースウィープのスターティング／エンディングポイントです。

R3 : FREQUENCY TOP [1～100]
ワウの上限値。フィルタースウィープのピークポイントです。

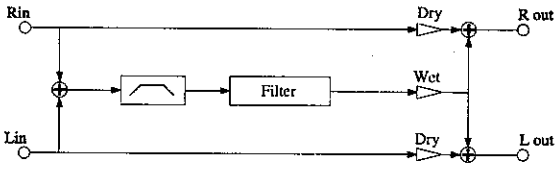
R4 : RESONANCE [1～100]
共振の強さを調節します。

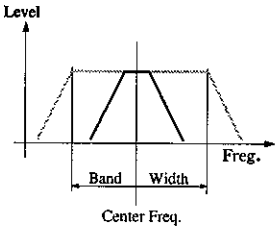
BANDPASS

バンドパスは特定帯域のみ信号を通過させるフィルターのことです。電話から聞こえる音、あるいは小さなラジオで鳴っている音楽をシミュレートする時などに効果があります。



L1 : TYPE [EARLY REF.1 ～ DIST.& D、全36種類]
エフェクトタイプを選択します。(ここではBANDPASSを選択)





L2 : DRY/WET [100/0~0/100]
ダイレクト音 (dry) とエフェクト音 (wet) とのバランスを調整します。

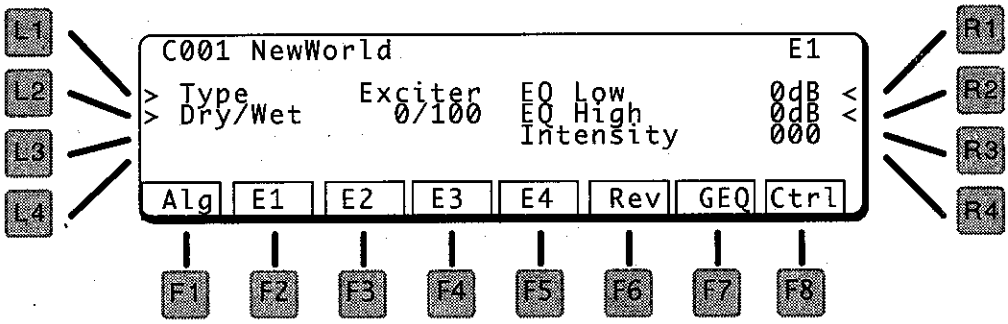
R1 : CENTER FREQUENCY [1～100]
バンドパスフィルターの中心周波数を設定します。設定範囲は100Hz～10KHzです。

R2 : BAND WIDTH [1～100]
中心周波数を中心にしたフィルターの幅を設定します。

EXCITER/ENHANCER

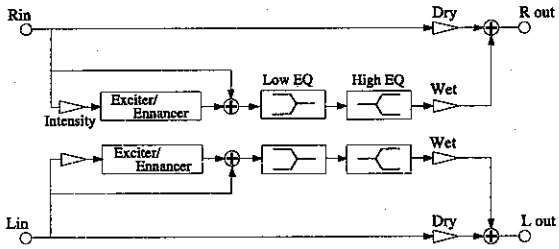
エキサイターは入力信号の高域倍音を作り出し加算することにより輪郭を強調し、音にメリハリをもたせる効果です。エキサイターをつかえばミキシング後もその音を際立たせることができます。

エンハンサーはフェイズシフト、フィルターにより輪郭を強調する効果です。



L1 : TYPE [EARLY REF.1 ～ DIST.& D、全36種類]

エフェクトタイプを選択します。(ここではEXCITERを選択)



L2 : DRY/WET [100/0~0/100]

ダイレクト音 (dry) とエフェクト音 (wet) とのバランスを調整します。

R1 : EQ LOW [-12dB~+12dB]

低域イコライザーのゲイン調整をおこないます。

R2 : EQ HIGH [-12dB~+12dB]

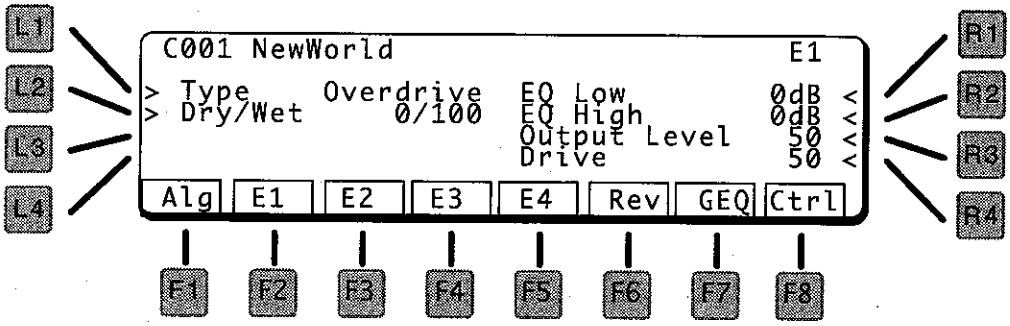
高域イコライザーのゲイン調整をおこないます。

R3 : INTENSITY [1~100]

強調する量を調節します。

OVERDRIVE/DISTORTION

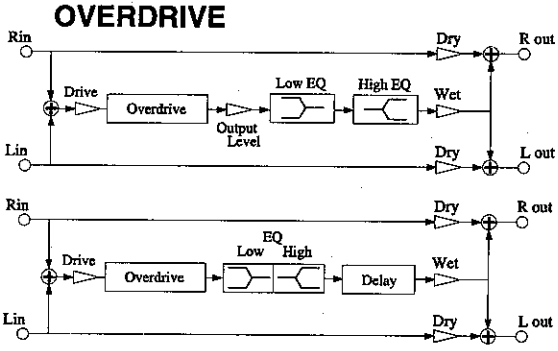
エレキギターの音にオーバードライブをかければディストーションとサスティンを得ることができます。オーバードライブはディストーションより柔らかめの音色になります。



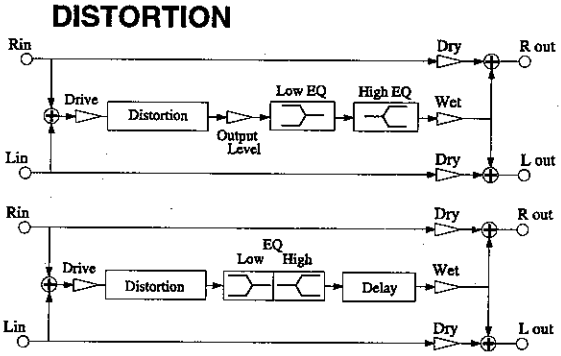
L1 : TYPE [EARLY REF.1 ～ DIST.& D、全36種類]

エフェクトタイプを選択します。(ここではOVERDRIVEを選択)

OVERDRIVE



DISTORTION



L2 : DRY/WET [100/0～0/100]

ダイレクト音 (dry) とエフェクト音 (wet) とのバランスを調整します。

R1 : EQ LOW [-12dB～+12dB]

低域イコライザーのゲイン調整をおこないます。

R2 : EQ HIGH [-12dB～+12dB]

高域イコライザーのゲイン調整をおこないます。

R3 : OUTPUT LEVEL [1～100]

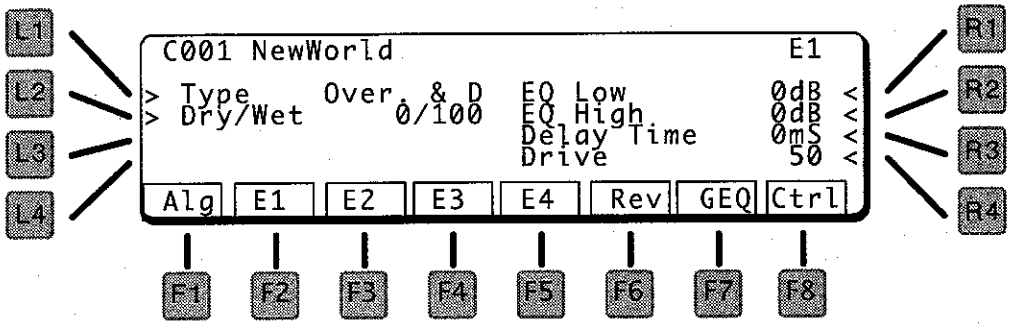
歪み音の出力レベルを調節します。

R4 : DRIVE [1～100]

歪み音の強度を調節します。

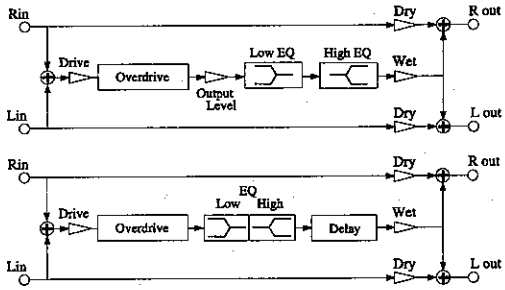
OVERDRIVE/DISTORTION & DELAY

オーバードライブ／ディストーションとディレイを組み合わせた効果です。

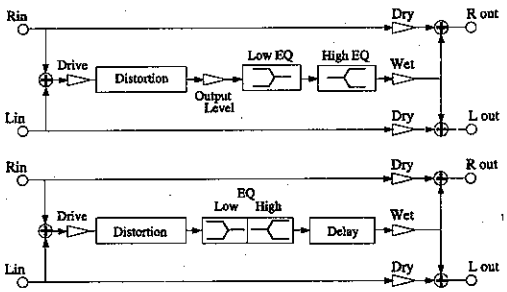


L1：TYPE [EARLY REF.1 ～ DIST.& D、全36種類]
エフェクトタイプを選択します。（ここではOVERDRIVE & Dを選択）

OVERDRIVE & DELAY



DISTORTION & DELAY



L2：DRY/WET [100/0～0/100]
ダイレクト音（dry）とエフェクト音（wet）とのバランスを調整します。

R1：EQ LOW [-12dB～+12dB]
低域イコライザーのゲイン調整をおこないます。

R2：EQ HIGH [-12dB～+12dB]
高域イコライザーのゲイン調整をおこないます。

R3：DELAY TIME [0ms～200ms]
エフェクト音のディレイタイムを調節します。

R4：DRIVE [1～100]
歪み音の強度を調節します。

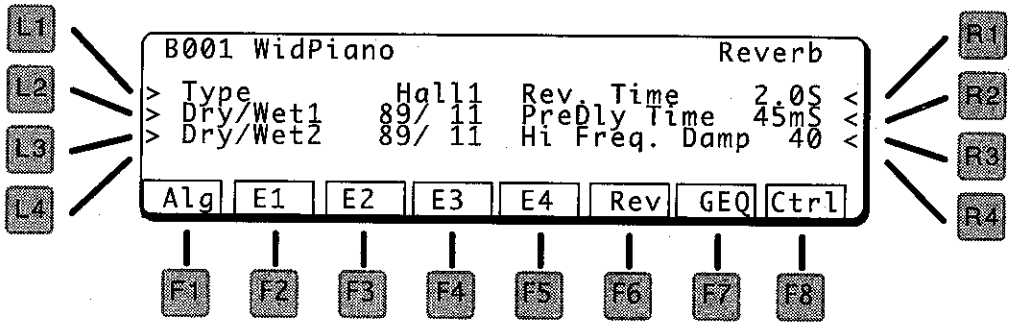
REVERB TYPES

Rev

リバーブブロックにはルーム・ホール・プレート等の11種類のリバーブタイプから任意の一つを選ぶことができます。リバーブタイプによって構成パラメータは異なります。

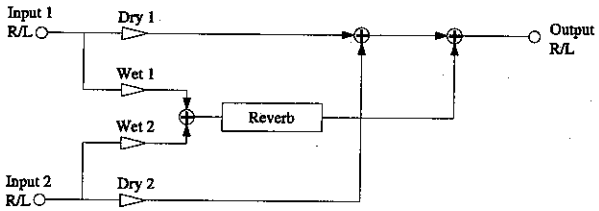
ブロックダイアグラムに示されている様に、リバーブセクションには2系列の入力があります。リバーブ設定画面にはDry/Wetパラメータが2つあり、それぞれの入力系列に対応していますので独立したリバーブバランスの調節が可能です。

HALL1
HALL2
HALL3



L1 : TYPE [HALL1～ LONG DELAY、全11種類]

エフェクトタイプを選択します。(ここではHALL1/2/3を選択)
HALL1/Standard Hall、HALL2/Small Hall、HALL3/Bright Hallをシミュレートしています。



L2 : DRY/WET 1 [100/0～ 0/100]

エフェクトブロックの上段入力系列に対するダイレクト音 (dry) とリバーブ音 (wet) とのバランスを調整します。

L3 : DRY/WET 2 [100/0～0/100]

エフェクトブロックの下段入力系列に対するダイレクト音 (dry) とリバーブ音 (wet) とのバランスを調整します。

R1 : REVERB TIME [0.3s～5.0s]

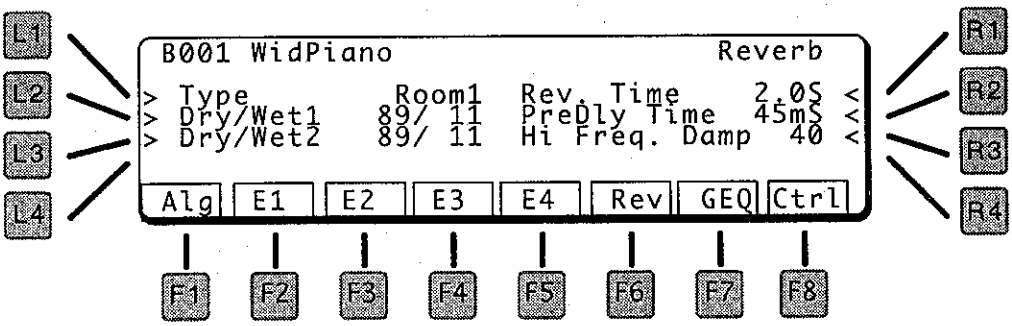
リバーブタイムの調節を行います。

R2 : PREDELAY TIME [0.3ms～5.0ms]

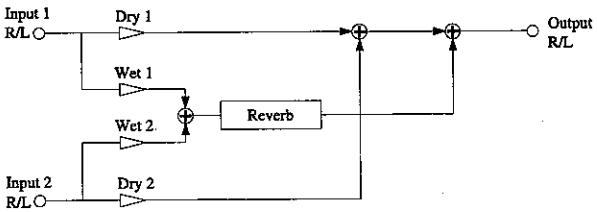
ダイレクト音が入ってからリバーブ効果が始まるまでのプリディレイタイムの調節を行います。

R3 : HIGH FREQUENCY DAMPING [1～100]
一般に高い周波数成分は低い周波数より早めに吸収されていきます。このパラメータでその挙動をシミュレートします。バリューを大きくすれば高い周波数成分がより早く吸収されデッドな感じになります。逆にバリューを1にするとコンクリートの部屋の様にライブな感じが出せます。

ROOM1
ROOM2
ROOM3



L1 : TYPE [HALL1 ～ LONG DELAY、全11種類]
エフェクトタイプを選択します。(ここではROOM1/2/3を選択)
ROOM1/Standard Room、ROOM2/Large Room、ROOM3/Bright Roomをシミュレートしています。



L2 : DRY/WET 1 [100/0～0/100]
エフェクトブロックの上段入力系列に対するダイレクト音(dry)とリバーブ音(wet)とのバランスを調整します。

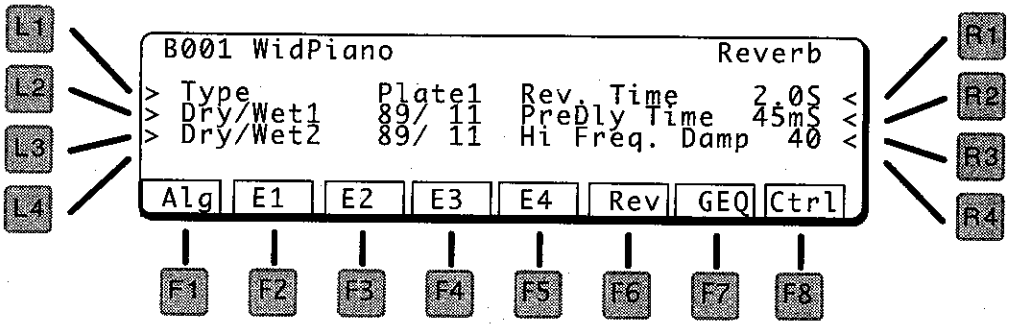
L3 : DRY/WET 2 [100/0～0/100]
エフェクトブロックの下段入力系列に対するダイレクト音(dry)とリバーブ音(wet)とのバランスを調整します。

R1 : REVERB TIME [0.3s～5.0s]
リバーブタイムの調節を行います。

R2 : PREDELAY TIME [0.3ms～5.0ms]
ダイレクト音が入ってからリバーブ効果が始まるまでのプリディレイタイムの調節を行います。

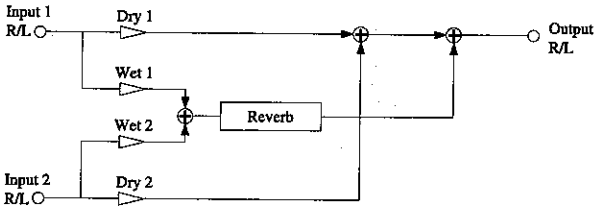
R3 : HIGH FREQUENCY DAMPING [1～100]
一般に高い周波数成分は低い周波数より早めに吸収されていきます。このパラメータでその挙動をシミュレートします。バリューを大きくすれば高い周波数成分がより早く吸収されデッドな感じになります。逆にバリューを1にするとコンクリートの部屋の様にライブな感じが出せます。

PLATE1
PLATE2
PLATE3



L1 : TYPE [HALL1 ~LONG DELAY、全 11 種類]

エフェクトタイプを選択します。(ここでは PLATE1/2/3 を選択)
PLATE1/Large Plate、PLATE2/Small Plate、PLATE3/Mellow Plate をシミュレートしています。



L2 : DRY/WET 1 [100/0~0/100]

エフェクトブロックの上段入力系列に対するダイレクト音 (dry) とリバーブ音 (wet) とのバランスを調整します。

L3 : DRY/WET 2 [100/0~0/100]

エフェクトブロックの下段入力系列に対するダイレクト音 (dry) とリバーブ音 (wet) とのバランスを調整します。

R1 : REVERB TIME [0.3s~5.0s]

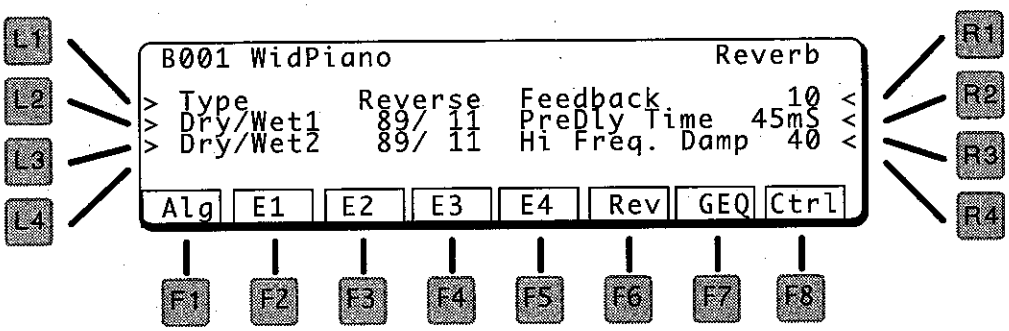
リバーブタイムの調節を行います。

R2 : PREDELAY TIME [0.3ms~5.0ms]

ダイレクト音が入ってからリバーブ効果が始まるまでのプリディレイタイムの調節を行います。

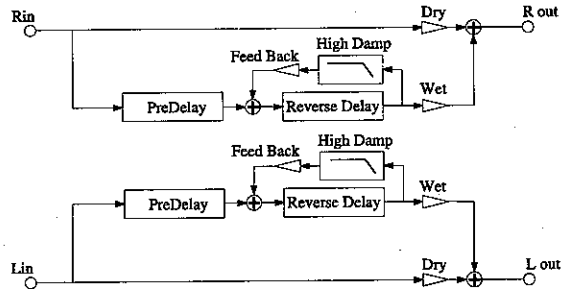
R3 : HIGH FREQUENCY DAMPING [1~100]

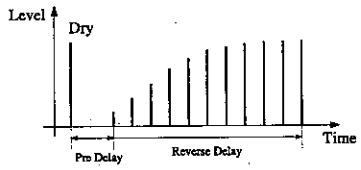
一般に高い周波数成分は低い周波数より早めに吸収されていきます。このパラメータでその挙動をシミュレートします。バリューを大きくすれば高い周波数成分がより早く吸収されデッドな感じになります。逆にバリューを 1 にするとコンクリートの部屋の様にライブな感じが出せます。



L1 : TYPE [HALL1～LONG DELAY、全11種類]

エフェクトタイプを選択します。(ここではREVERSEを選択)





L2 : DRY/WET 1 [100/ 0～0/100]

エフェクトブロックの上段入力系列に対するダイレクト音 (dry) とリバーブ音 (wet) とのバランスを調整します。

L3 : DRY/WET 2 [100/ 0～0/100]

エフェクトブロックの下段入力系列に対するダイレクト音 (dry) とリバーブ音 (wet) とのバランスを調整します。

R1 : FEEDBACK [1～100]

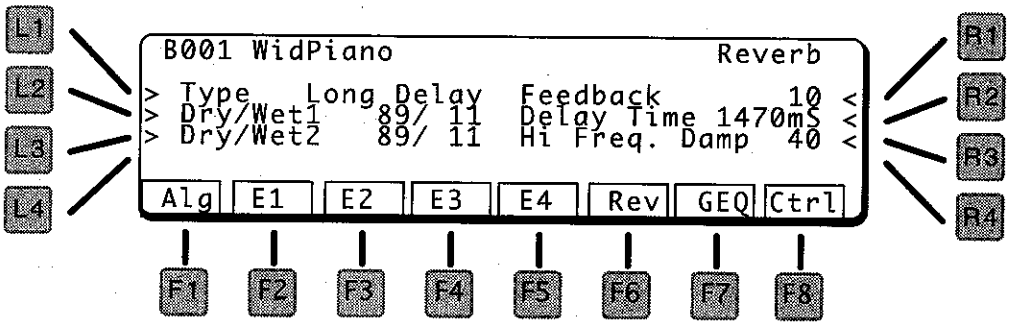
フィードバックをかける量を調節します。

R2 : PREDELAY TIME [0ms～100ms]

ダイレクト音が入ってからリバーブ効果が始まるまでのプリディレイタイムの調節を行います。

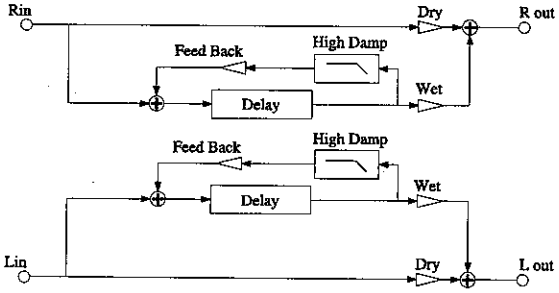
R3 : HIGH FREQUENCY DAMPING [1～100]

バリューを大きくすれば高い周波数成分がより早く吸収されデッドな感じになります。逆にバリューを1にするとコンクリートの部屋の様にライブな感じが出せます。



L1 : TYPE [HALL1～ LONG DELAY、全 11 種類]

エフェクトタイプを選択します。(ここでは LONG DELAY を選択)



L2 : DRY/WET 1 [100/ 0~0/100]

エフェクトブロックの上段入力系列に対するダイレクト音 (dry) とリバーブ音 (wet) とのバランスを調整します。

L3 : DRY/WET 2 [100/ 0~0/100]

エフェクトブロックの下段入力系列に対するダイレクト音 (dry) とリバーブ音 (wet) とのバランスを調整します。

R1 : FEEDBACK [1～100]

フィードバックをかける量を調節します。

R2 : DELAY TIME [200ms～1470ms]

ディレイタイムの調節を行います。

R3 : HIGH FREQUENCY DAMPING [1～100]

バリューを大きくすれば高い周波数成分がより早く吸収されデッドな感じになります。逆にバリューを 1 にするとコンクリートの部屋の様にライブな感じが出せます。

GENERAL MIDI MODE

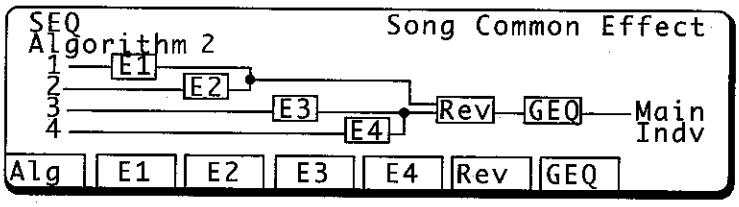
本機では外部よりGM System Onメッセージを受けると自動的にコンポーズモードに入りGM再生待機状態になります。

GENERAL MIDIとは

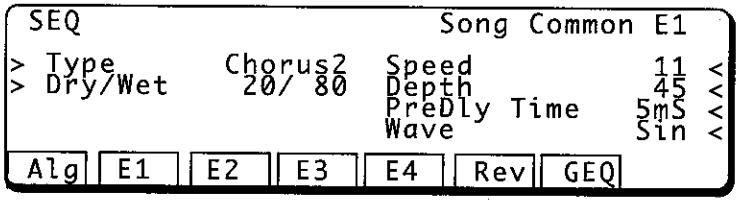
General MIDIは音源の統一規格です。Standard MIDI File (SMF) がシーケンサーの統一フォーマットであるのに対し、GM規格では音色の種類・配列を統一しています。どのようなGM音源モジュールで曲を再生しても違和感なく聴くことができます。

本機ではGM System Onを受けると以下のエフェクト設定になります。

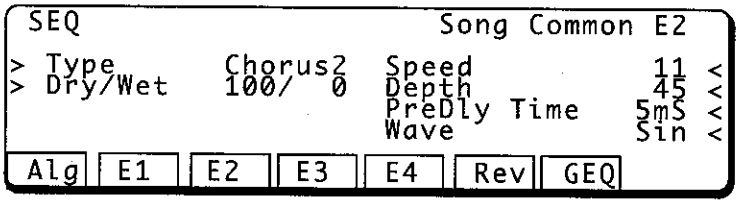
ALGORITHM 2



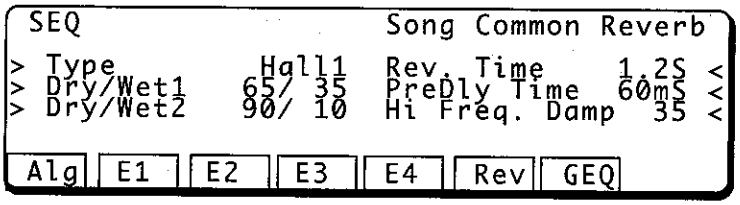
EFFECT 1 & 3



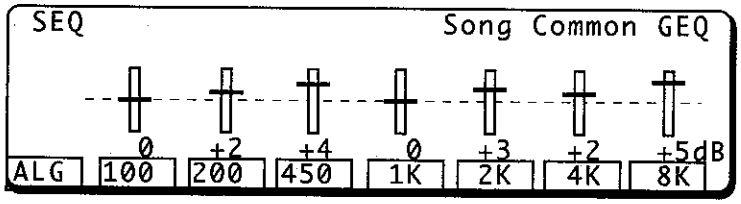
EFFECT 2 & 4



REVERB



GRAPHIC EQ



この結果、例えば下表のように音色ごとに効果的なエフェクトをかけることができます。

Instrument Type	Effect Path	Chorus	Reverb
Strings	1	Hi	Hi
Piano	2	Lo	Hi
Guitar	3	Hi	Lo
Bass, Drums	4	Lo	Lo

COMPOSE MODE

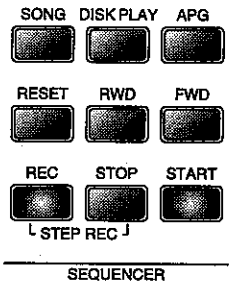
Compose Mode とは本機に内蔵されている音を使って曲を作るモードのことです。

本機のシーケンサーは Standard MIDI File（SMF）の読み書きが可能なので市販のディスクあるいはインターネットで供給される音楽ソフトの再生ができます。また本機で作った曲データをコンピュータで再生することができます。

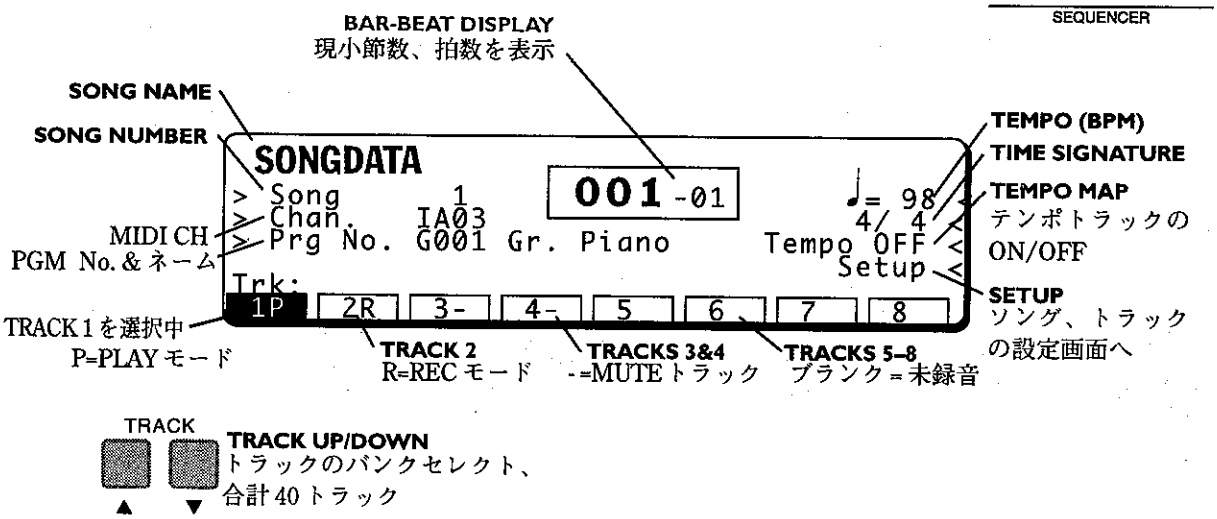
Compose Mode は大きく「録音」と「エディット」に分かれます。この章で詳しく説明していくことにします。

SONG RECORD

ここでは音楽の録音と再生を行います。本体内に2ソング持つことができます。それぞれのソングは40トラックで構成され、最大40000音まで録音可能です。



パネル上のスイッチはテープレコーダー感覚でソングを演奏を制御します。
RESETは曲の先頭にワンタッチで戻る機能です。
スクリーンに表示されたパラメーターは、それぞれのトラックのセッティングを表示しています。



TRACK UP/DOWN
トラックのバンクセレクト、
合計40トラック

K 5000 Wではリアルタイムと、ステップの2通りの録音が可能です。
リアルタイム録音では演奏者の弾いたとおりに録音できる機能です。
ステップ録音は弾いたタイミングに関係なく、決められたステップ（音符長）に従って一音一音録音できる機能です。

REALTIME RECORD

リアルタイム録音は、録音状態にセットしたトラックに対して行われます。
録音手順は

1.RECボタンを押します（点灯します）

2. ディスプレイ下段のトラックナンバーに対してF1-F8キーを用いて録音したいトラックのトラックナンバーの隣にRを表示させます。本体の鍵盤で録音できるトラックは、トラック番号が反転表示になっている一つのトラックだけです。その他のトラックは、外部からのMIDI信号を録音します。録音されるMIDIチャンネルはそれぞれのトラックで一つだけでその番号はトラックのセッティング（後述）に対応しています。

3.PLAYキーを押します。メトロノームが鳴り始め、RECキーとPLAYキーがともに点灯して録音が始まります。

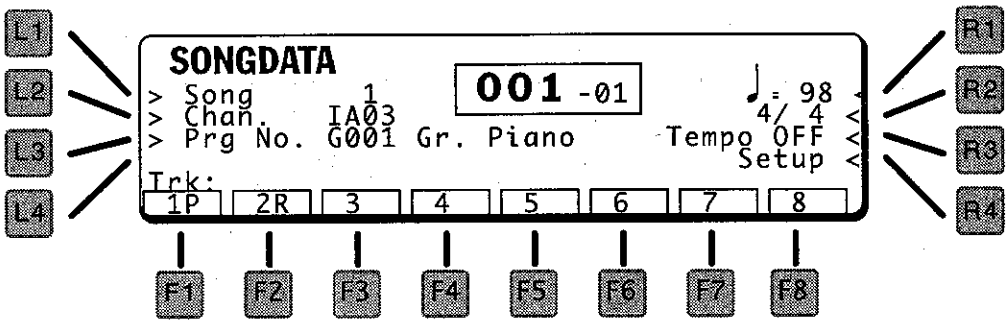
4.STOPキーで録音を終了します。

5. 再生するときはRESETキーで曲の先頭に戻ってからPLAYキーを押して下さい。

NOTE:
F1-F8キーを繰り返し押すことにより、トラックを再生するのか、ミュートするのか録音するのかの状態を切り替えます。

トラックナンバーの隣が
1. ブランクの時：トラックにデータが入っていないことを示します。
2. Pの時　　：再生中又は再生スタンバイ中のトラックであることを示します。
3. Rの時　　：録音中又は録音スタンバイ中のトラックであることを示します。
4. -の時　　：トラック内にデータはあるがミュート中のトラックであることを示します。

一度に8つのトラックの状態を見ることができます。TRACK▲▼キーにより他のトラックの状態も確認できます。



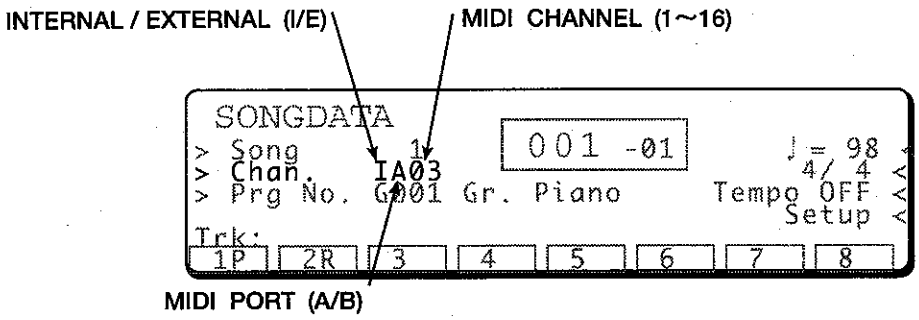
L1 : SONG NUMBER (1～2)

本体内には2曲まで作ることが可能です。またSMFソングデータをダイレクトに再生することも可能です。

L2 : CHANNEL

ここではトラックの送受信MIDIチャンネルを設定します。図のようにIA03の様な4桁で表示します。初めの桁にはIかEの文字が入ります。
Iの時は、そのトラックは本体内の音源に接続され、外部へMIDIアウトしません。
Eの時は、そのトラックの情報は外部へ出力されるだけで本体内の音源は鳴らしません。
二桁目はAかBの文字が入りAB二系統のどちらのMIDIポートからデータを入出力するかを表示しています。続く二桁はMIDIのチャンネル番号01～16を表示しています。音源側は、A1～A16,B1～B16の合計32パートのマルチティンバーとなっています。

NOTE:
MIDIポートBを選択するとAバンクの音色をセレクトすることはできません。



L3 : PROGRAM NUMBER

そのトラックの初めに割り当てられた音色番号と音色名を表示しています。
3桁の番号の前の文字は、A,B,GM等の音色のバンクを示しています。

R1 : TEMPO

ソングの始めのテンポを表示しています。テンポトラックをONにすれば、曲の途中でテンポの変更が可能です。(次ページ参照)

R2 : TIME SIGNATURE (拍子) (1/4～32/4,1/8～32/8,1/16～32/16)

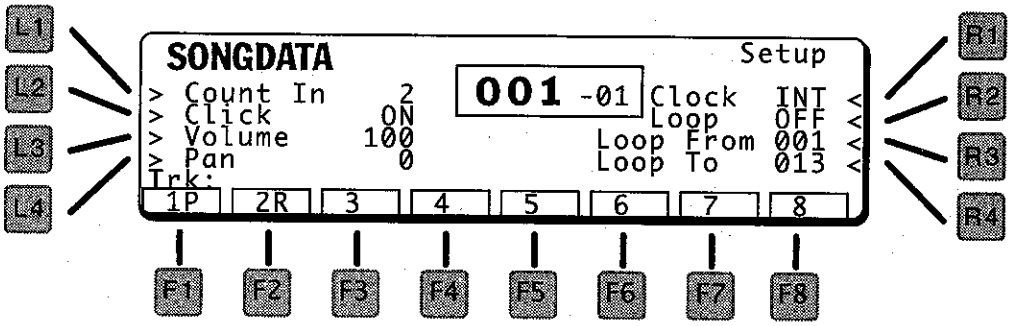
曲の初めの拍子です。録音開始時に曲の途中でも、変更可能ですが、すでに他のトラックが録音済みの場合は、先に録音されたトラックの長さの範囲内では拍子を変更することはできません。

R3 : TEMPO TRACK ON/OFF

これを ON にすることにより、曲の途中でテンポの変更が可能になります。
(P. 115 参照)

R4 : SET UP

これを押すとソングのセットアップページへ移行します。



L1 : COUNT IN (0~2)

録音開始前に何小節分カウントダウンするかを設定します

L2 : CLICK (ON/OFF)

メトロノームの音を出すか出さないか設定します。
但しカウントダウン中は、OFF にしていてもメトロノームが鳴ります。

L3 : VOLUME (0~127)

現在反転表示しているトラックの先頭のボリュームの値を表示しています。

L4 : PAN (0~127)

現在反転表示しているトラックの先頭のパン（定位）の値を表示しています。

NOTE:
これらの値は変更すると EDIT の TRACK INITIAL の先頭へその情報が書き込まれます。

R1 : CLOCK (INT/EXT)

ソングのテンポを内部のテンポに従わせるか (INT) 外部に接続した機器のテンポクロックに同期させて演奏するか (EXT) を設定します。

R2 : LOOP (ON/OFF)

指定小節間の繰り返し演奏をするかどうか設定します。

R3 : LOOP FROM

繰り返しの先頭の小節番号

R4 : LOOP TO

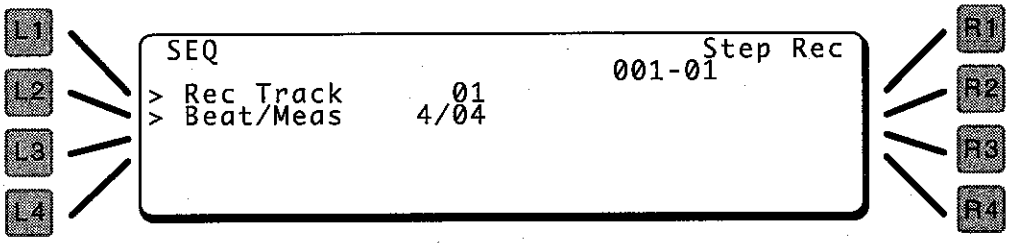
繰り返しの末尾の小節番号

STEP TIME RECORD

これは設定した音符単位で一つ一つ音符や休符を打ち込んで行く録音方法です。

ステップ録音への入り方

コンポーズモードのプレイ画面で、STOPキーを押しながらRECORDキーを押すと次のようなステップ録画面が現れます。(REC キー点灯)



L1 : REC TRACK (01-40)

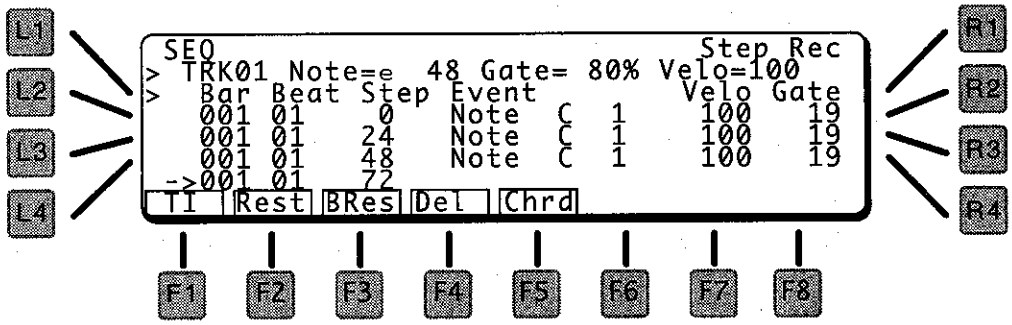
40個のトラックのどのトラックに録音するかを設定します。
トラックのチャンネルや音色はコンポーズモードのメインスクリーンであらかじめ設定しておきます。

L2 : BEAT/MEAS (拍子) (1/4~32/4,1/8~32/8,1/16~32/16)

拍子を設定します。録音開始時に曲の途中でも、変更可能ですが、すでに他のトラックが録音済みの場合は、先に録音されたトラックの長さの範囲内では拍子を変更することはできません。

ステップ録音の開始

設定が完了したらPLAYキーを押してください。REC,PLAYキーが点灯し、下の画面が現れ録音が開始されます。



L1 : NOTE/GATE/VELOCITY

L1キーを押すごとにカーソルが移動してNOTE/GATE/VELOCITYそれぞれの値を設定します。

NOTE :

1ステップの長さを音符で設定します。音符の横の数字はその音符が、
本体内の何クロック分の長さに相当するかがかかれています。四分音符は
96クロックです。

GATE :

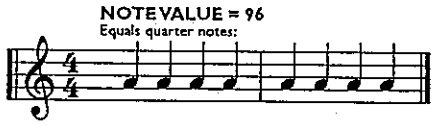
その音符の長さを100%ととして、その音が実際に鍵盤でキーオンされて
いる時間を%で設定します。たとえばスタッカートのような演奏の時は
10%、レガートの時は110%などというように設定します。(1-999%)

VELOCITY :

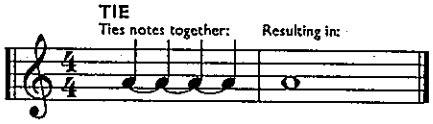
その音をどのくらいの強さで鳴らすかを設定します。強さは1-127
です。また00 1より小さくする方向にダイヤルを回すとKBDと表示され
ますが、これはステップ入力しているときの鍵盤を叩く強さをそのまま入力
したいときに使用します。

ここで鍵盤をたたくと,どの音程の音がどのタイミングでたたかれたかが、画面に順に表示されます。画面上のBARは小節数、BEATはその小節の中の何拍目か、STEPは四分音符を96としたときの細か

いタイミングを示しています。ディスプレイ下段の->001　01　72 は現在のタイミング (これから打ち込もうとする音符や休符のタイミング) を示しています。



F1 : TIE

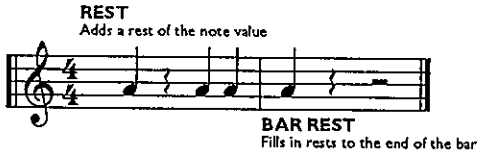
これを一度押すと直前に入力された音符と同じ音程の音符がタイで結ばれて入力されます。たとえば、四分音符を入力した後、3回TIEキーを押すと、まえに入力した四分音符の代わりに全音符を入力したのと同じになります。

四分音符を入力した後、3回TIEキーを押す
結果は全音符

F2 : REST

これを一度押すとNOTEで設定した長さの休符が入力されます。

F3 : BAR REST

これを一度押すと現在いる小節の末尾まで休符が入力されます。
小節の末尾にいるときには次の小節が全休符になります。

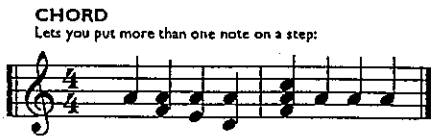


F4 : DELETE

これを押すと、直前に入力した音符または休符が削除され、入力前のタイミングに戻ります。

F5 : CHORD

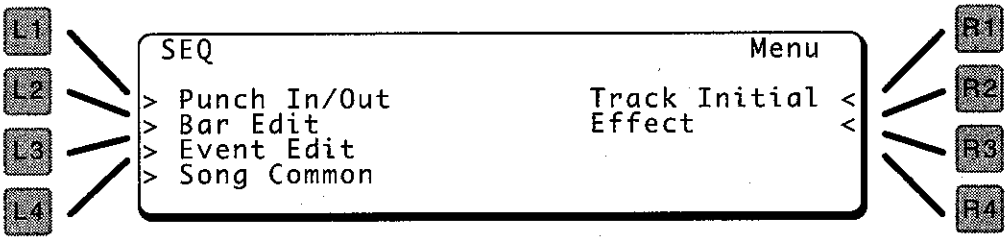
通常の入力で、コードを入力することは可能です。(コードを押さえて一度に鍵盤を離せばそのとき押していた鍵盤はすべて同一タイミングで入力されます)
しかし、一度に押さえられないようなレンジの広い和音を入力するときは、このF5キーを押しながら和音に必要な音を順に弾いてゆき、F5キーをはなすと、F5キーが押されている間に押鍵された音はすべて同一タイミングで入力されます。



SONG EDIT

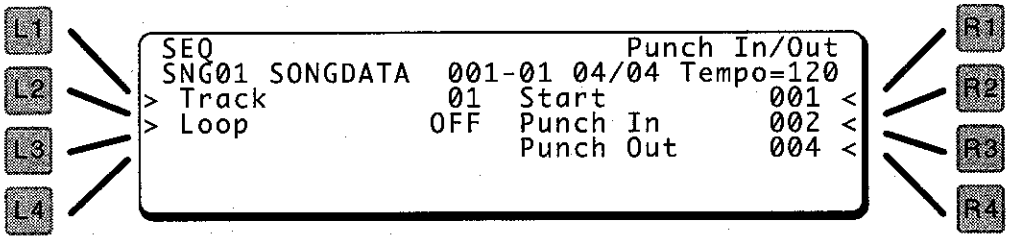
録音が完了したら、エディット機能により、より細かい修正を加えて、曲の完成度を高めることができます。

コンポーズモードのメインスクリーンで、EDITキーを押すとエディットメニュー表示となります。



L1 PUNCH IN/OUT

メニュースクリーンでL1を押すとPUNCH IN/OUT設定画面に移行します
PUNCH IN/OUTとは曲の途中の指定区間を演奏入力し直したいときに使用します。



L1 : TRACK

パンチ録音したいトラックを選択します。

L2 : LOOP

このループがオンの時に限り、パンチ録音は繰り返しのオーバーダビング録音（以前の音は消さずに重ねて録音される）になります。オフの時は常に上書きで書き換えられます。

ループの範囲はパンチイン小節からパンチアウト小節までとなります。

ここで設定したLOOP ON/OFFやLOOP範囲は、ソングのSET UPの設定に反映されます。

R1 : START

演奏開始小節を設定します

R2 : PUNCH IN

パンチイン小節（書き換え開始小節）を設定します。

R3 : PUNCH OUT

パンチアウト小節（書き換え終了小節）を設定します。

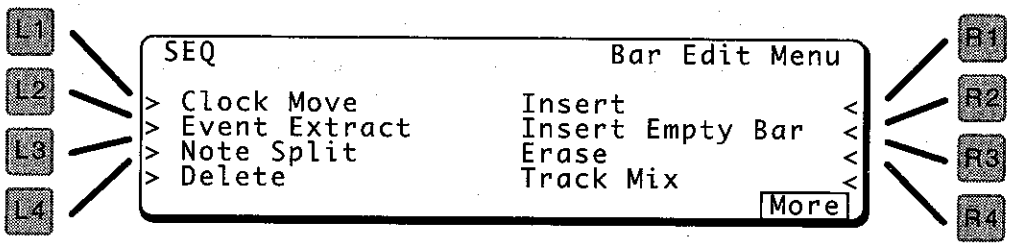
RECキーを押さずにPLAYキーでスタートした場合はリハーサルモードとなり、書き換え区間では音は出なくなりますが（LOOP OFFの時のみ）実際には書き換えが行われず、以前のデータが残っています。ここで練習して、今度はRECキーを押してから　PLAYキーを押せば、書き換え本番となります。

L2 BAR EDIT

メニュースクリーンでL2を押すとBAR EDIT のメニューへ移行します。
F8をさらに押すとメニューのつづきが表示されF1で前に戻ります。

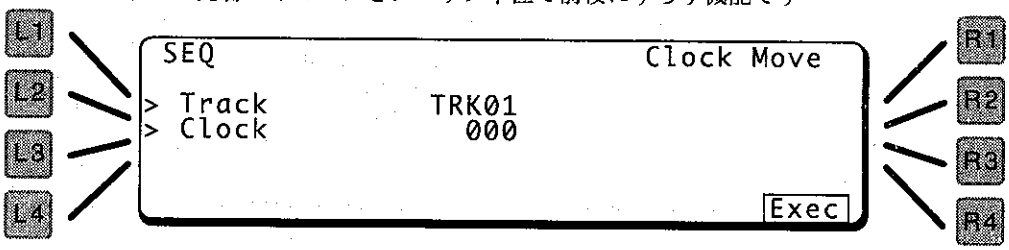
このBAR EDITモード内でもシーケンサーのPLAY/STOPキーは有効ですぐにエディット結果を確認することができます。エディットモード内であればエディット実行後に直前のエディットにたいしてUNDO（実行前の状態に戻す）機能を使用してやり直すことができます。
また、ここでは40トラックだけでなく、テンポトラックや後で説明するコードトラック（ＡＰＧモード）のエディットも可能です。（エディットの項目により指定できない物もあります）

BAR EDIT メニュー画面１



L1 : CLOCK MOVE

これはトラックの発音タイミングをクロック単位で前後にずらす機能です



L1 : TRACK (1-40)

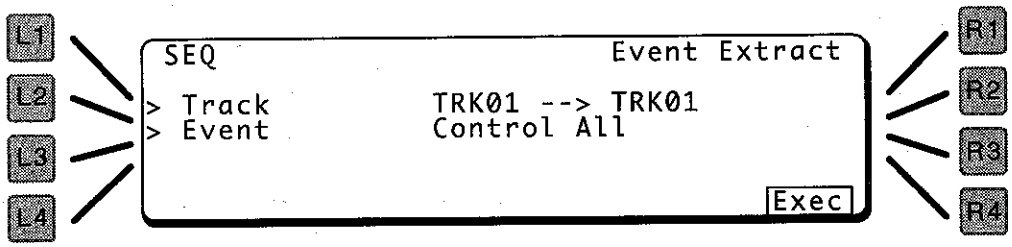
変更したいトラック番号を選択します。

L2 : CLOCK (-999~999)

どれぐらいずらしたいかをクロック単位で設定します。
クロックを＋に設定すると発音が遅れ、マイナスに設定すると発音が早くなります。

L2 : EVENT EXTRACT

ここでは指定したMIDI情報をあるトラックから抽出し、別のトラックへ移動する機能です。



L1 : TRACK from (1-40) to TRACK (1-40)

どのトラックからどのトラックへ情報を移動するかを指定します。

L2 : EVENT

どのデータを移動するか指定します

データのタイプ

CONTROL ALL

すべてのコントロールチェンジ情報

PROGRAM CHANGE AND BANK SELECT

CHANNEL PRESSURE

POLYPHONIC KEY PRESSURE

PITCH BEND

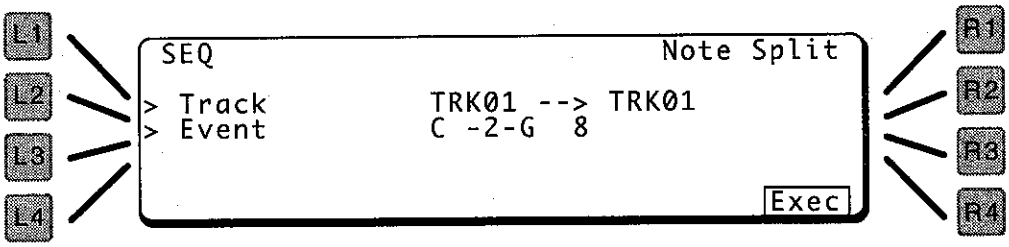
EXCLUSIVE

CONTROL EACH 000-127

指定した一つのコントロール情報

L3 : NOTE SPLIT

これは指定された鍵盤範囲の音符を、あるトラックから抽出し、別のトラックへ移動する機能です。



L1 : TRACK from (1-40) to TRACK (1-40)

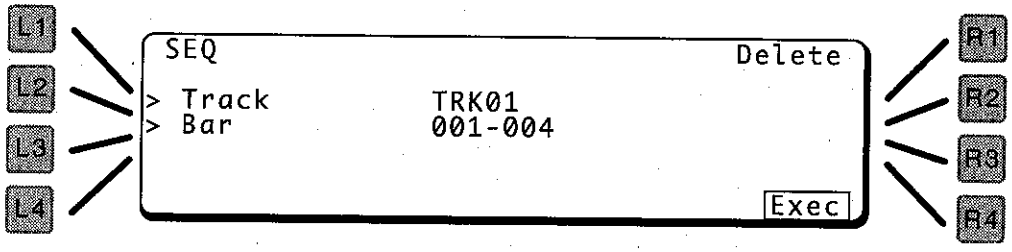
どのトラックからどのトラックへ情報を移動するかを指定します。

L2 : EVENT

どの範囲の音符情報を移動するか指定します

L4 : DELETE

指定したトラックの指定した小節範囲を取り除き前詰めにします。



L1 : TRACK (1-40, TEMPO, CHORD, ALL)

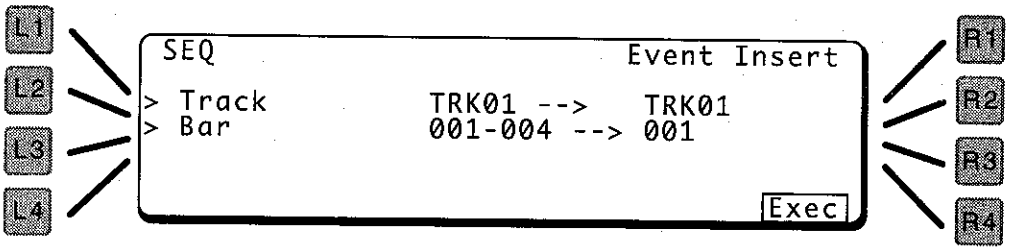
トラックを指定します。

L2 : BAR

どの小節範囲を削除するか指定します

R1 : INSERT

あるトラックの指定した小節範囲の情報を、指定したトラックの指定した小節の前に挿入します。挿入された部分は、後ろへずれて、トラックはその分だけ長くなります。



L1 : TRACK from (1-40,TEMPO, CHORD) to TRACK (1-40,TEMPO, CHORD)

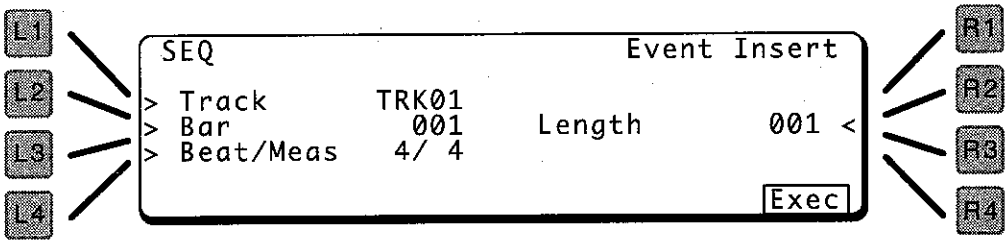
どのトラックの情報をどのトラックへ挿入するかを指定します。

L2 : BAR (001-最終小節数+1)

もとのトラックのどの小節範囲を、目的のトラックのどこへ挿入するか指定します。

R2 : INSERT EMPTY BAR

あるトラックの指定した小節の後に指定した長さの空き小節を挿入します。



L1 : TRACK (1-40,TEMPO, CHORD,ALL)

どのトラックへ空き小節を挿入するかを指定します。

L2 : BAR (001-最終小節数+1)

トラックのどこへ挿入するか指定します。この小節の前に挿入されます。

L3 : BEAT/MEAS

空き小節の拍子を設定します。
TRACK ALL の時のみ設定できます。

R2 : LENGTH

空き小節を何小節分挿入するかを設定します。

R3 : ERASE

トラックの指定範囲の情報を消去します。トラックの長さは変わりません。

L1 : TRACK (1-40,TEMPO, CHORD)

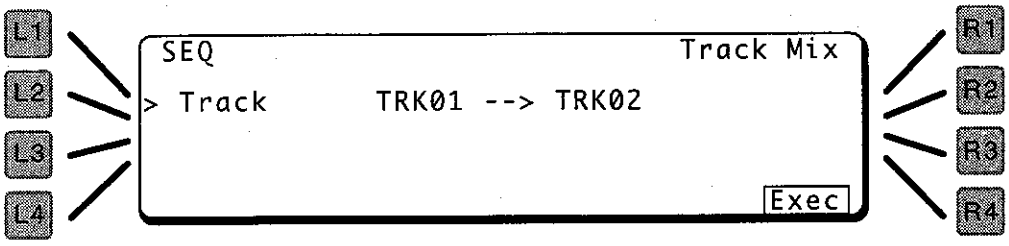
トラックを指定します。

L2 : BAR

どの小節範囲を消去するか指定します。

R4 : TRACK MIX

あるトラックの情報を指定したトラックにミックスします。



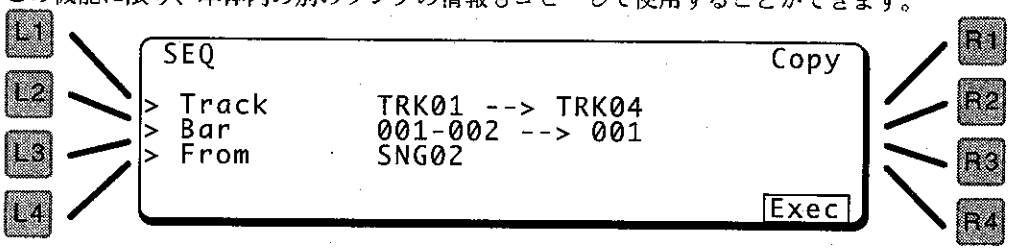
L1 : TRACK from (1-40) to TRACK (1-40)

どのトラックの情報をどのトラックへ挿入するかを指定します。

BAR EDIT メニュー画面2

L1 : COPY

あるトラックの指定小節範囲の情報を指定トラックへコピー（上書き）する機能です。
この機能に限り、本体内の別のソングの情報もコピーして使用することができます。

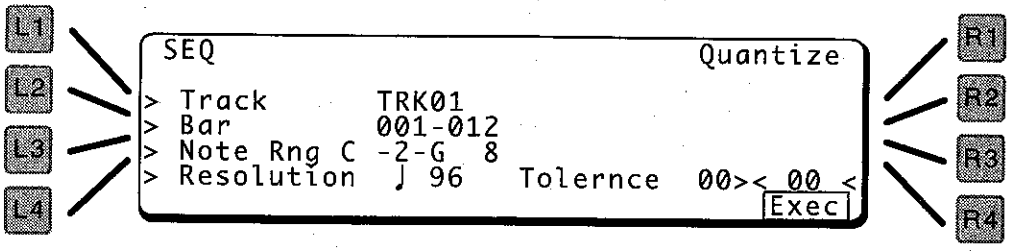


L1 : TRACK from (1-40,TEMPO, CHORD) to TRACK (1-40,TEMPO, CHORD)
指定したソングのどのトラックの情報をどのトラックへコピーするかを指定します。

L2 : BAR (001-最終小節数)
トラックのどこへコピーするか指定します。この小節の先頭からコピーされます。

L2 : QUANTIZE

音符のタイミングのずれを補正する機能です。わずかなずれはそのままに、ひどいずれのみを補正する機能や、ジャストタイミングのものを積極的にずらして独特ののりをつくるのにも使用できます。



L1 : TRACK (1-40)
トラックを指定します。

L2 : BAR (001-最終小節)
どの小節範囲をクオンタイズするか指定します

L3 : NOTE RANGE
クオンタイズする音符の音域を指定します。C-2 - G 8となっていればすべての音符がクオンタイズされます。これを使用すればスネアのみのクオンタイズやベースのみにクオンタイズをかけることができます。

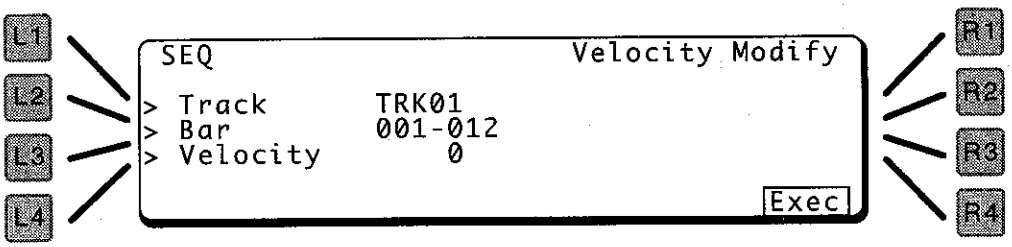
L4 : RESOLUTION
クオンタイズする細かさの指定を音符を選んで設定します。通常、ソングで使用されている最小の音符を指定します。

R4 : TOLERANCE

わずかなずれは補正しないようにするときの、ずれの大きさの範囲をジャストタイミングに対して前後のクロック幅で設定します。
指定した音符に対し、ジャストタイミングにクオンタイズするときは、00＞＜00　とします。
またたとえば8分音符 (48) を指定して-24＞＜23とするとどの音符もクオンタイズされません。
つまりここで指定したクロック幅の外にある音符のみ、クロック幅の境界線上まで移動され、このクロック幅の内側の音符は、そのままとなります。
またたとえば16分音符で刻まれているハイハットに8分音符で-16＞＜0と指定してクオンタイズを実行すると、シャッフルの刻みに変更することも可能です。

L3 : VELOCITY MODIFY

トラックの指定小節範囲の音符のベロシティー情報を増減して、音量の補正を行います。



L1 : TRACK　(1-40)

トラックを指定します。

L2 : BAR (001-最終小節)

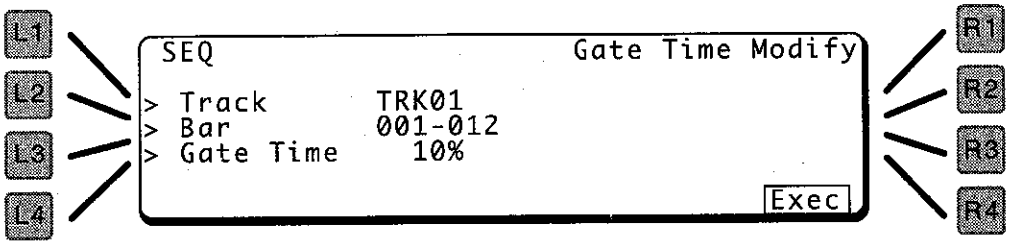
どの小節範囲を変更するか指定します

L3 : VELOCITY (-100 ～ 100)

ここで設定された値を元々のデータの値に加えます。

L4 : GATE TIME MODIFY

トラックの指定小節範囲の音符のゲートタイム情報を増減して、スタッカートやレガートなどのニュアンスを表現します。



L1 : TRACK　(1-40)

トラックを指定します。

L2 : BAR (001-最終小節)

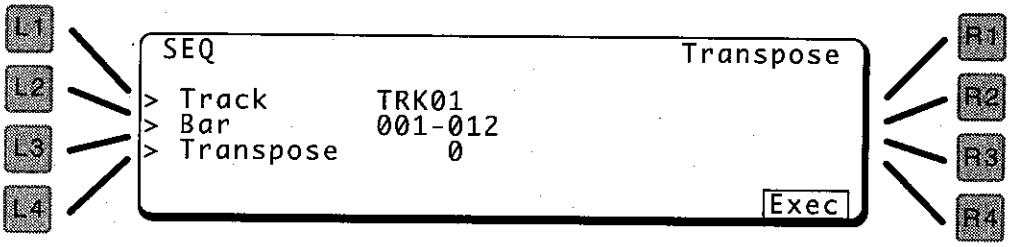
どの小節範囲を変更するか指定します

L3 : GATE TIME (10%-300%)

元々のデータに対するパーセンテージで設定します。

R1 : TRANSPOSE

トラックの指定小節範囲をトランスポーズします。



L1 : TRACK (1-40)

トラックを指定します。

L2 : BAR (001-最終小節)

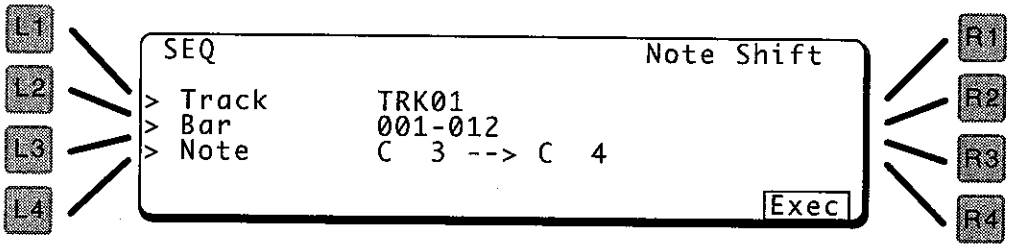
どの小節範囲を変更するか指定します

L3 : TRSNSPOSE (-24~+24)

トランスポーズの幅を半音単位で入力します。

R2 : NOTE SHIFT

トラックの指定小節範囲の指定した音程の音符のみを指定した音程に変更する機能です。ドラムトラックのスネアの音色だけを変更したり。すべての3度の音を半音下げて、メジャーのメロディーをマイナーに変更したりすることができます。



L1 : TRACK (1-40)

トラックを指定します。

L2 : BAR (001-最終小節)

どの小節範囲を変更するか指定します

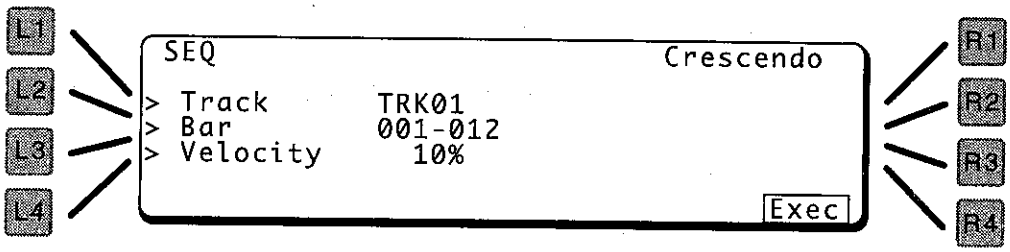
L3 : NOTE

どの音をどの音程に変更するかを入力します。

またたとえばC**-→C#**と指定すると、すべてのCがその隣のC#に変更されます。

R3 : CRESCENDO

トラックの指定小節内で、徐々に音量（ベロシティー値）を上げたり下げたりする機能です。



L1 : TRACK (1-40)

トラックを指定します。

L2 : BAR (001-最終小節)

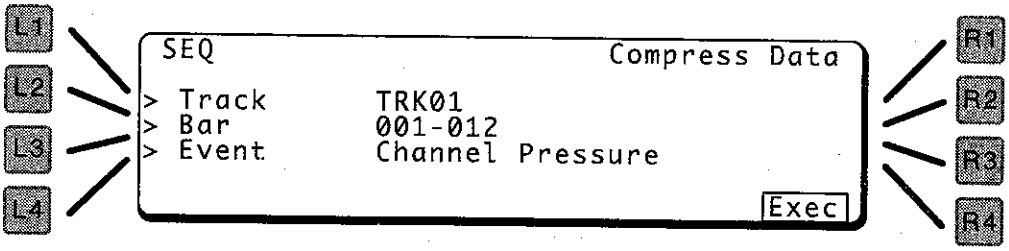
どの小節範囲を変更するか指定します

L3 : VELOCITY (10%-200%)

小節の範囲内で徐々に目標のパーセンテージに向かって、ベロシティーが変化します。100%では変化しません。100%より小さい値にするとデクレッシェンドになります。

R4 : COMPRESS DATA

この機能はベンダー情報やモジュレーション情報、プレッシャー情報など、一度に大量のデータが入力されるものに対し、これらのデータを間引きして、音楽に与える影響が少ないまま全体のメモリー消費量を抑えようとするものです。



L1 : TRACK (1-40)

トラックを指定します。

L2 : BAR (001-最終小節)

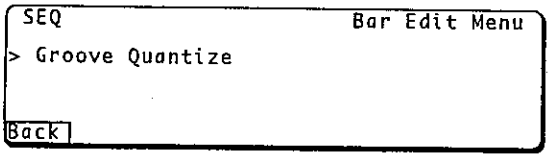
どの小節範囲を圧縮するか指定します。

L3 : EVENT

次のデータが指定可能です
CHANNEL PRESSURE
POLYPHONIC KEY PRESSURE
PITCH BEND
MODULATION
VOLUME
PAN
EXPRESSION

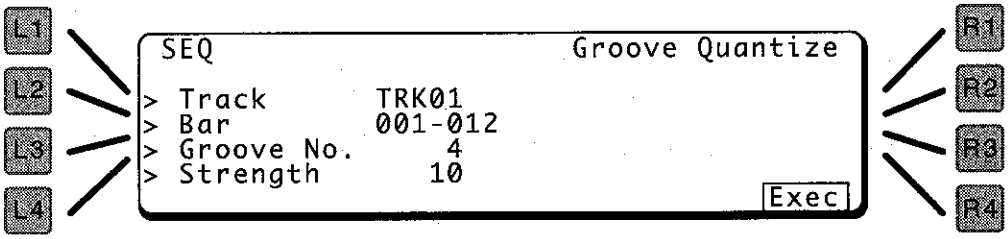
BAR EDIT メニュー画面 3

PAGE THREE FUNCTIONS



L1 : GROOVE QUANTIZE

通常のクオンタオイズがタイミングのずれを補正するためのものであるのに対し、このグルーヴクオンタイズは単調なリズムの刻みに積極的にタイミングの揺らぎを与えて
独特のノリを表現するためのものです。



L1 : TRACK (1-40)
トラックを指定します。

L2 : BAR (001-最終小節)
どの小節範囲を変更するか指定します。

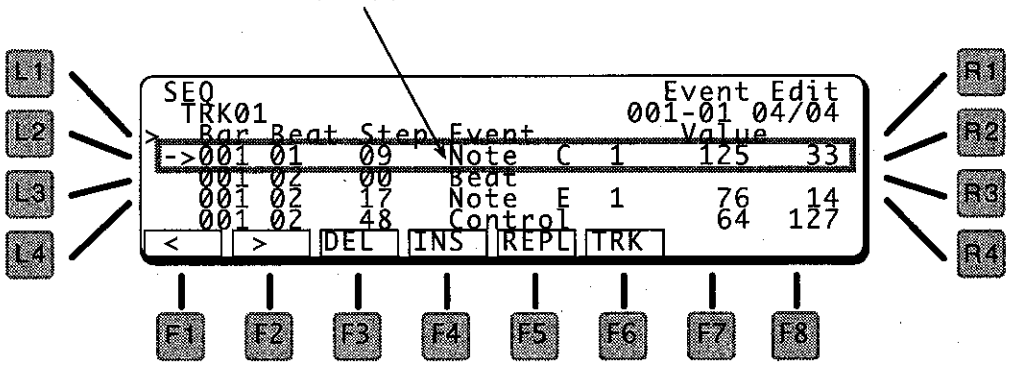
L3 : GROOVE NUMBER
グルーヴの種類を選択します
1~8 : 8分音符を対象としたグルーヴ
9 : 16分音符を対象としたグルーヴ
10 : スイング系のグルーヴ

L4 : STRENGTH (0-10)
グルーヴのかかり具合を調節します。

どのソングのデータをコピーするかを設定します。

L3 EVENT EDIT

EVENT EDITはトラックの中の演奏情報を一つ一つ細かくエディットするためのものです。



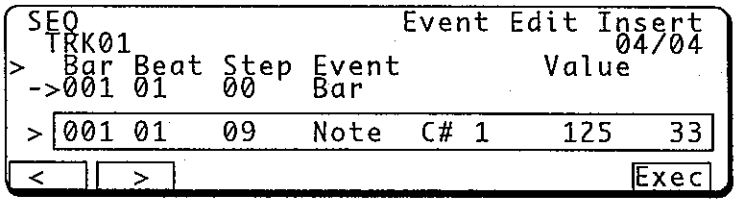
L1 : BAR BEAT STEP EVENT
このキーを押すと、カーソルが Bar (小節) のところに移動します。
カーソルがある項目単位でイベントがスクロールします。
->のついているイベントがエディット対象イベントです

F1/ F2 :
これはカーソル移動用のキーです

F3 : DELETE
対象イベントを削除します

F4 : INSERT

これを押すとインサートのスクリーンへ移行します。



F1/ F2 :

これはカーソル移動用のキーです。これで挿入したいイベントのタイミング、イベントの種類、イベントのバリューを設定し、F 8 EXEC で実行します。
元々の対象イベントは変化しません。

F5 : REPLACE

エディット対象のイベントを別のイベントに置き換えます。要領は INSERT と同じですが、元々の対象イベントは消去されます。

F6 : TRACK

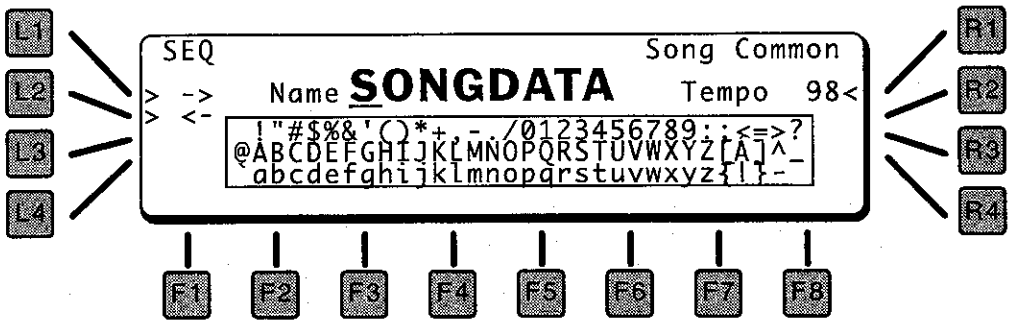
エディット対象トラックを選択できる位置にカーソルがジャンプします。パネル上のトラックセレクトキーでもトラックを選択できます。

エディットできるイベント

NOTE
POLYPHONIC KEY PRESSURE
CONTROL CHANGE
PROGRAM CHANGE
CHANNEL PRESSURE
PITCH BEND
EXCLUSIVE
TEMPO（テンポトラックを選択したときのみ）

L 4 SONG COMMON

ソングの名前はここで付けます



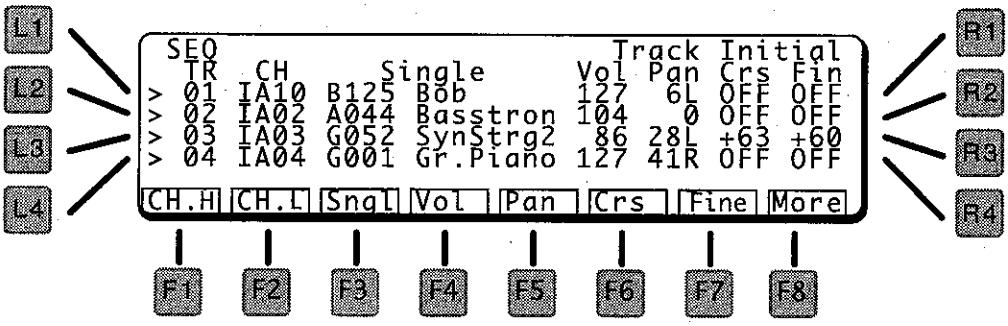
L1 と L2 でソング名の何桁目かを設定し、ダイヤルで文字を選択します。

R1 : TEMPO

ここでソングのイニシャルテンポを設定します。

R1 TRACK INITIAL

トラックイニシャルは、ソングのヘッダーとして各トラックのセッティングを簡単に行う 機能です。尚、コンポーズプレイ画面の音色選択や、セットアップ画面のボリューム、パンで設定された値は、そのまま、ここに反映されます。また、トラック内のプログラムチェンジやコントロールチェンジ、エクスクルーシブは、ここには反映されません。



L1からL4のキーはトラックの選択に使用します。画面には4つのトラックが表示されていますが、パネル上のTRACKキーで画面がスクロールします。

F1 : CH.HIGH [INT/EXT]

トラックの送受信チャンネルを内部音源にするかMIDI OUTさせるかを選択します。

F2 : CH.LOW [A01~B16]

トラックの送受信チャンネルを設定します。

F3 : SINGLE

トラックで使う音色を選択します。この設定ではパネルの音色選択キーが使えます。

F4 : VOLUME

トラックの音量を設定します。

F5 : PAN

トラックのパン (定位) を設定します。

F6 : COARS TUNE

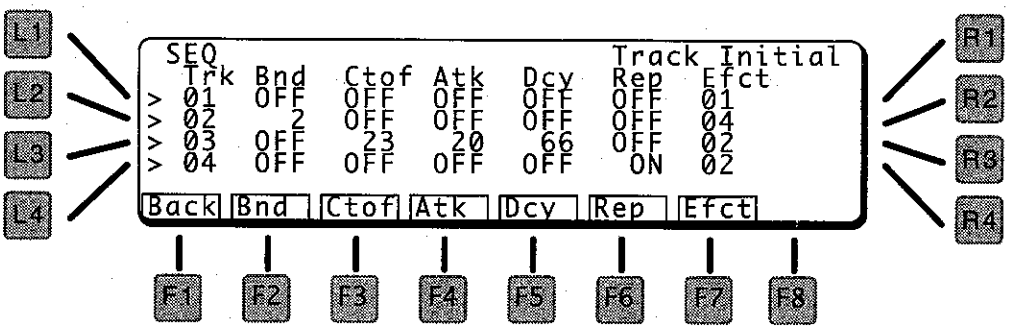
トラックのコースチューニングを設定します。

F7 : FINE TUNE

トラックのファインチューニングを設定します。

F8 : MORE

次の設定画面へ移ります。



F1 : BACK

前の画面へ戻ります

F2 : BEND

トラックで使う音色のベンドデプスを設定します。

F3 : CUTOFF
トラックで使う音色のフィルターカットオフによる音の明るさを調整します。

F4 : ATTACK
トラックで使う音色のアタックを調整します。

F5 : DECAY
トラックで使う音色のディケイを調整します。

F6 : REPEAT
ONにしたトラックはループします。

F7 : EFFECT PATH
本機のコンポーズモードでは、ソングに1つのエフェクト設定が使用できます。各トラックはこのエフェクトを共通に使用する事ができます。エフェクトの設定には各アルゴリズムとも、4つの入力があり、トラック毎にこの4つのパスのうち1つを任意に選択する事が可能です。尚、GMオンメッセージを受けた場合には、エフェクトアルゴリズム2になり、以下のような設定になります。

パス1：コーラス＝深い、リバーブ＝深い
パス2：コーラス＝浅い、リバーブ＝深い
パス3：コーラス＝深い、リバーブ＝浅い
パス4：コーラス＝浅い、リバーブ＝浅い

このパスの選択はMIDIのコントロールチェンジの91番と93番に対応しており、バリューが39以下の時浅く、40以上の時深くなります。

CC#93=40以上、CC#91=40以上 -> パス1
CC#93=39以下、CC#91=40以上 -> パス2
CC#93=40以上、CC#91=39以下 -> パス3
CC#93=39以下、CC#91=39以下 -> パス4

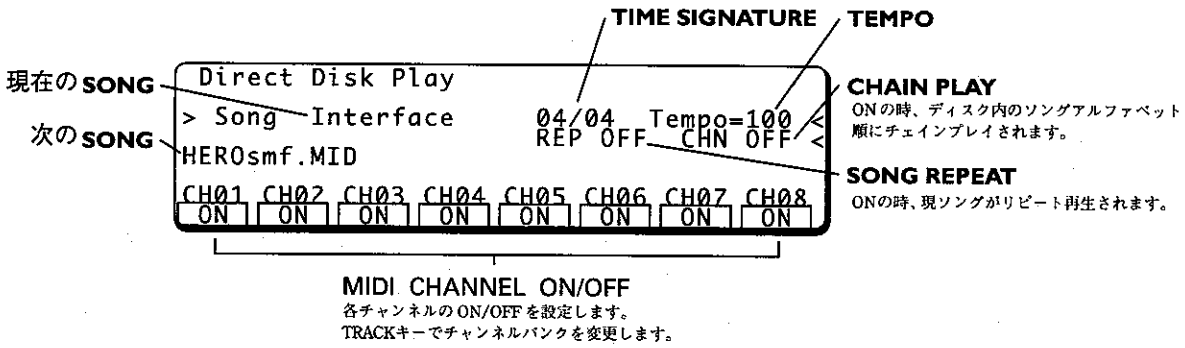
市販のGM対応音楽データを使用する際は自動的に、この設定が行われます。勿論、曲中でエクスクルーシブで自由に設定する事も可能ですが、その際この初期設定も変更されるので、曲の先頭にもエクスルーシブによる設定が必要になります。

R2 EFFECT

エフェクトの設定を行います。(79 ページ参照)

DISK PLAY

本機では、本体のシーケンサーに読み込まなくても、直接ディスクにあるMIDIデータを演奏する機能があります。スタンダードMIDIファイル形式 (フォーマット0) のデータが入ったディスクをドライブに挿入し、パネル上のDISK PLAYキーを押し、パネル上のPLAYキーで演奏を開始します。
尚、英数テキスト形式の文章が入った曲の場合、画面に歌詞等が表示されます。

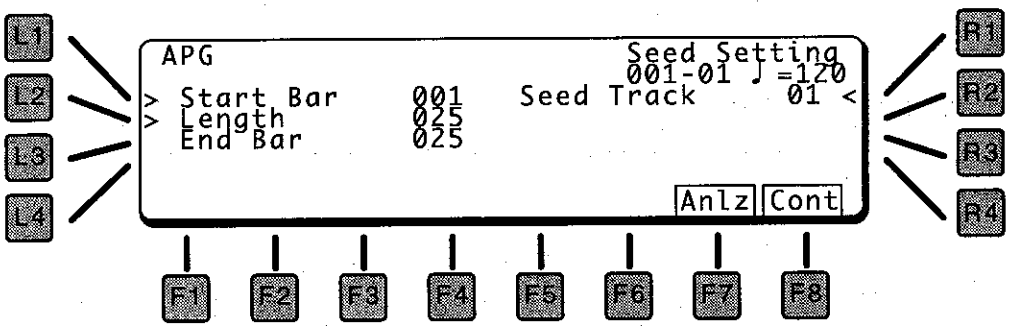


AUTO PHRASE GENERATOR

オートフレーズジェネレーター（APG）は作曲の効率を飛躍的にアップする新機能です。簡単な曲のコードアイデアを録音したトラックをシードトラック（SEED TRACK）とし、これをK 5000 W本体がコード分析し、本体内に内蔵された約8000のフレーズをそのコード進行に従って必要なパートのみジェネレートさせ、コンポーザーはこれらを組み合わせるだけで、高度な伴奏パートを作り上げることができるという機能です。
伴奏パートは気に入るまで変更可能ですし、気に入ったらすべてのデータをトラックに実データとして張り付け、さらに細かいエディットができるようになっています。

シードトラックの指定と分析

まずコード進行のアイデアを適当なトラックに録音します。ここでは、このトラックをシードトラックとします。鍵盤の下1オクターブで分数コードが指定できます。
これを元に、APGを使用して伴奏パートを創っていって見ましょう。
APGキーを押すと次のような画面に移行します。



L1：START BAR
シードトラックの何小節目からをAPGの対象にするかを設定します。

L2：LENGTH
スタートバーから何小節分をAPGの対象にするかを設定します。

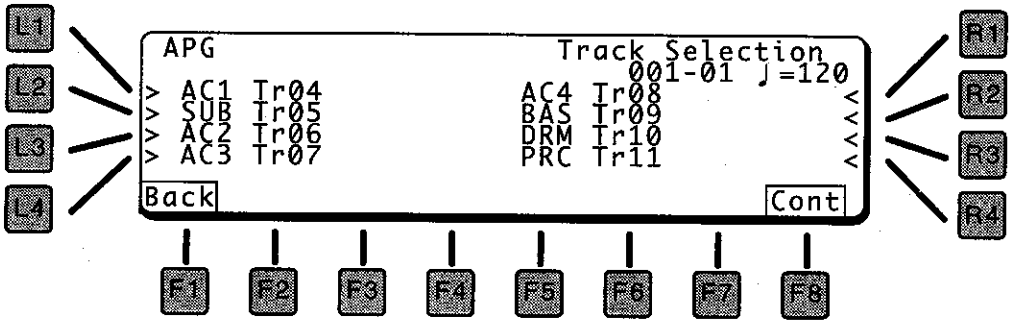
R1：SEED TRACK
シードトラックの番号を指定します

F7：ANALYZE
これを押すとシードトラックの指定範囲の分析が行われ、コードの分析結果がコードトラックに書き込まれます。

F8：CONTINUE
次の画面へ移行します。

TRACK SELECTION

この画面ではどのパートのフレーズをジェネレート（発生）するかを設定します。

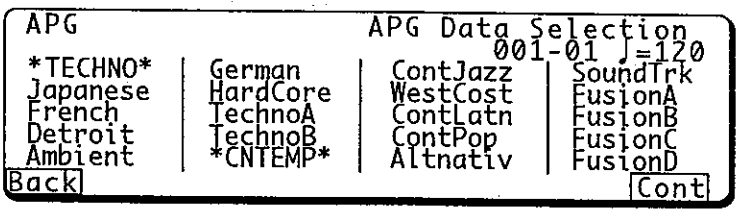


L,Rの各キーでジェネレートしたいパートを選択（ON/OFF:ONの場合には、あらかじめセットされたトラックがアサインされてます。）し、フレーズを張り付けたいトラック番号を設定します。OFFのパートはジェネレートされません。またすでにデータが存在しているトラックは、トラック番号の横に、Pの文字が表示されます。

発生されるフレーズは最大7パートで、AC（伴奏）1~4、BASS, DRUM, PERCUSSIONからなっています。SUBと表示されているトラックは、AC1のノイズ音などを発生する補助トラックです。

STYLE SELECTION

前の画面でF8（CONT）を押すと、スタイル選択画面へ移行します



ここでダイアルを用いて発生したいフレーズのジャンルを選択します。
この状態でスタートボタンを押すと、現在選ばれているジャンルのフレーズを聴く事ができます

APG TEMPLATE LISTING

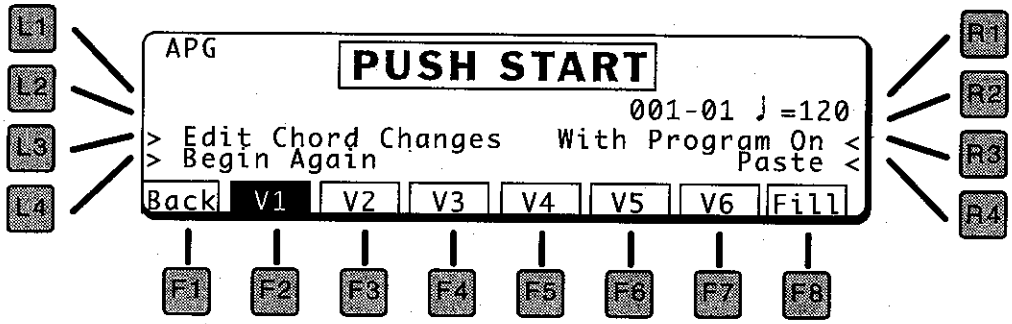
GROUP	#	NAME
TECHNO	1	Japanese
	2	French
	3	Detroit
	4	Ambient
	5	German
	6	HardCore
	7	TechnoA
	8	TechnoB
CONTEMPORARY	1	ContJazz
	2	WestCost
	3	ContLatn
	4	ContPop
	5	Altnativ
	6	SoundTrk
	7	FusionA
	8	FusionB
	9	FusionC
	10	FusionD
	11	FusionE
DANCE	1	DiscoA
	2	DiscoB
	3	DiscoC
	4	Acid1
	5	Acid2
	6	Acid3
	7	Acid4
	8	Hiphop
	9	RapA
	10	RapB
	11	RapC
	12	HouseA
	13	HouseB
	14	HouseC
POPS	1	Pops1
	2	Pops2
	3	Pops3
	4	Pops4
	5	Pops5
	6	Pops6
	7	PopBaldA
	8	PopBaldB

GROUP	#	NAME
ROCK	1	SftRockA
	2	SftRockB
	3	HrdRockA
	4	50sRockA
	5	50sRockB
	6	60sRockA
	7	60sRockB
	8	Boogie1
	9	R&R1
	10	BrtshRkA
	11	BrtshRkB
	12	SuthrnRk
	13	RokBaldA
	14	RokBaldB
JAZZ	1	ModnJazA
	2	ModnJazB
	3	Swing1
	4	Swing2
	5	BigBandA
	6	BigBandB
	7	JazWltzA
	8	JazWltzB
	9	DixiLndA
	10	DixiLndB
	11	LatnJazA
	12	LatnJazB
BLUES	1	TrdBlusA
	2	TrdBlusB
	3	TrdBlusC
	4	TrdBlusD
	5	R&B1
	6	R&B2
	7	R&B3
SOUL	1	Gospel
	2	Motown1
	3	Motown2
	4	Soul1
	5	Soul2
	6	Funk1
	7	Funk2

GROUP	#	NAME
WORLD1	1	CountryA
	2	CountryB
	3	Modern1
	4	Modern2
	5	Samba1
	6	Mambo1
	7	BosanovA
	8	Jamaican
	9	PopRegeA
	10	PopRegeB
	11	March1
	12	Tango1
	13	Chacha1
	14	Rhumba1
	15	ViennaWl
	16	EnglsWlz
	17	FrnchWlz
	18	Polka
	19	IrishFlk
	20	Oriental
	21	Bolero1
	22	Salsa1
	23	Lambada1
	24	HawaianA
USER	1	
	2	

VARIATION SELECTION

さらにＦ８キーを押すとバリエーションセレクトの画面へ移行します。ここでは選択したジャンルの中で、ニュアンスの異なる、６つのバリエーションが用意されています。



L3：EDIT CHORD CHANGES

これを押すとコード進行エディットに入ります（後述）

L4：BEGIN AGAIN

これを押すとシードトラック設定画面にジャンプします。もう一度やり直すときに使用します。

R3：WITH PROGRAM

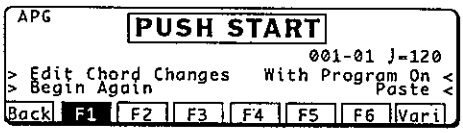
これがONの時はフレーズ発生時にそのフレーズ固有のプログラムチェンジ情報がついてきます。OFFにすると、音色は変わらずフレーズのみがジェネレートされます。

R4：PASTE

もしフレーズが気に入ったら、このPASTEをしてフレーズデータを、先に指定したトラック番号に張り付けます。

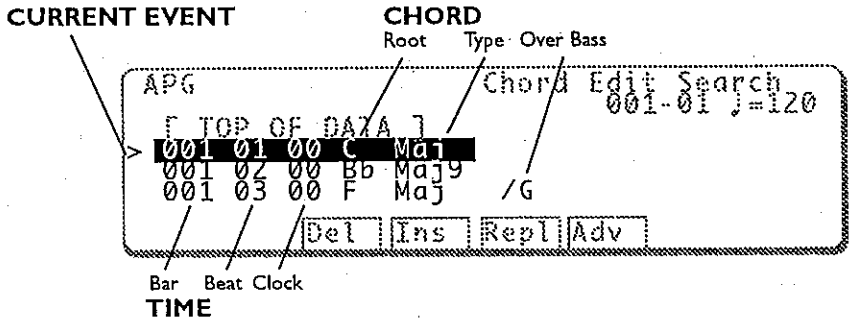
F8：FILL/VARIATION

これを押すとフィルインのフレーズバリエーションが選択できるようになります。



CHORD EDIT

シードトラックを分析すると自動的にコードトラックが生成されて、検出したコードが書き込まれます。これに従ってフレーズが発生するわけですが、どうもうまく意図通りにならなかったり、コードが気に入らなかったりした場合は、直接コードトラックを修正することが可能です。バリエーション選択画面でL3を押すとコードエディット画面に移行します。



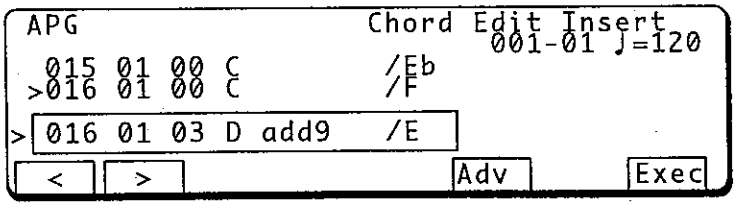
この画面でダイヤルを回すと検出されたコードが順に発音しながらスクロールしてゆきます。＞が付いていて反転表示しているコードが、今鳴ったコードです。
イベントエディットと同様に、F3～F5でジョブを選択します。F6はコードアドバイスを受けたいときに使用します（後述）

F3:CHORD DELETE

コードイベントをデリートします。

F4:CHORD INSERT

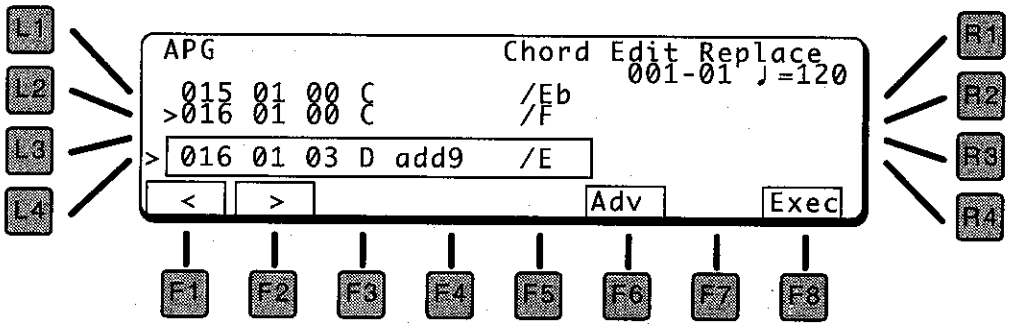
インサートを選択すると次の画面に移行します。



四角い枠の中がインサート対象コードです。ここでF1,F2の＜＞カーソルキーを使って、コードのタイミング、コードルート、コードタイプをダイヤルで設定します。設定ができたらF8:EXECで実行します。インサートに入ったときのコードはそのままで、ここで設定したコードが新たに入力されます。

F5 : CHORD REPLACE

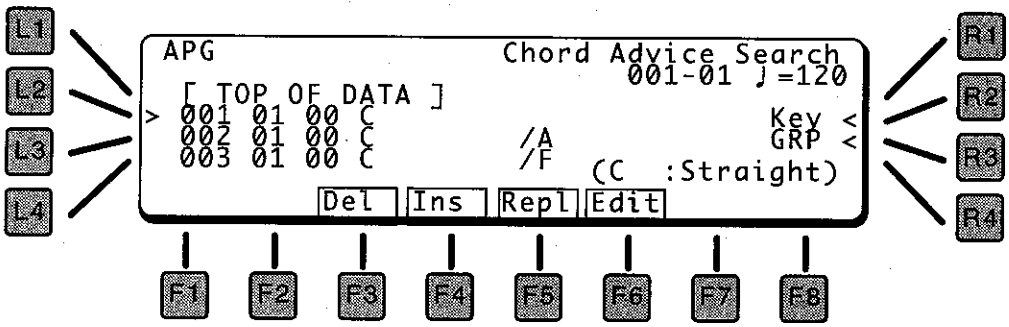
リプレースを選択すると次の画面に移行します。



四角い枠の中がリプレース対象コードです。ここでF1,F2の＜＞カーソルキーを使って、コードのタイミング、コードルート、コードタイプをダイヤルで設定します。設定ができたらF8:EXECで実行します。リプレースに入ったときのコードは消去され、ここで設定したコードが替わりに入力されます。

F6 : CHORD ADVICE

ここでアドバイスを指定すると次のような画面へ移行します。



ここではシードトラックの曲のキー (調) と、どんなタイプのコードをアドバイスして欲しいかを設定します。

R2 : 調 ： コードルートとメジャー・マイナー (C,C#,D.....,B,Cm,C#m,Dm.....Bm)

R2 を押してダイヤルで設定します。

R3 : コードグループ (STRAIGHT, COMPLEX)

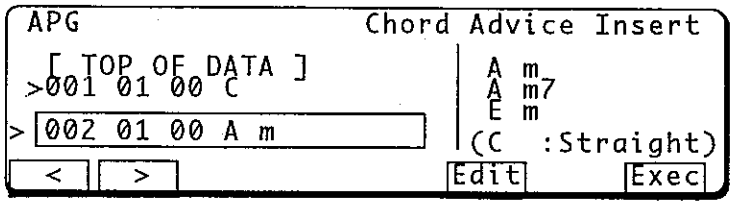
ストレートなポップスやロックなどの曲調にはSTRAIGHT、ジャズ、フュージョン等複雑なテンションの入った曲調にはCOMPLEXを設定して、アドバイスの準備をします。

R3 : を押してダイヤルで設定します。

F3 : DELETEこの画面でもこのキーを押すことにより＞のついたコードを消去することができます。

F4 : INSERT

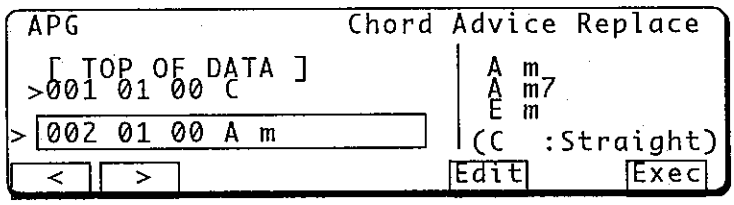
F4 を押すと、次の画面へ移行します。



基本的には、前のコードエディットのインサートと変わりません。四角い枠の中がインサート対象コードです。ここでF1,F2の＜＞カーソルキーを使って、コードのタイミングを設定した後、カーソルをコードルートのところへ持っていってダイヤルを回すと、画面右側で、その中にはいるべき適当なコードが発音しながらアドバイスされます。気に入ったらF8;EXECで実行します。インサートに入ったときのコードはそのままで、ここで決定したコードが新たに入力されます。

F5:REPLACE

リプレースを選択すると次の画面に移行します。



四角い枠の中がリプレース対象コードです。ここでF1,F2の＜＞カーソルキーを使って、コードのタイミングを設定した後、カーソルをコードルートのところへ持っていってダイヤルを回すと、画面右側で、その中にはいるべき適当なコードが発音しながらアドバイスされます。気に入ったらF8;EXECで実行します。
リプレースに入ったときのコードは消去され、ここで決定したコードが変わりに入力されます。

F6:EDIT

このキーを押すとコードエディットの初めの画面へジャンプします。

COMMON

この章では本機のシステムに関する各種パラメータについて説明します。

SYSTEM SECTION

LCD画面の左側のコモンの場所にあるキーは楽器全体をコントロールするパラメータが含まれています。(システム全体はライトの必要はありません。)

システムは本機全体の動きに関する初期設定を行うページです。

F3:RESET
5つのファンクションキー (F3-F7) はシステム内の4つのページへ移るためのキーです。デモ演奏後等にバックアップ用メモリーに残っている音色データをRAMに戻すキーです。

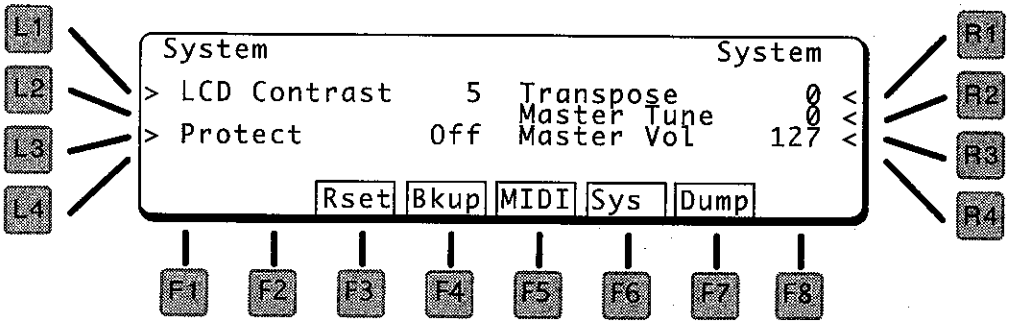
F4:BACK UP
外部から受信した音色データをRAMからバックアップ用メモリーに書き込むキーです。

F5:MIDI
MIDI情報の送受信や鍵盤設定に関するページへ行くキーです。

F6:SYSTEM
システムのメインページへ戻るキーです。

F7:DUMP
音色データをMIDI OUT端子から外部のシーケンサー等に送るページへ移るキーです。

SYSTEM



L1:LCD CONTRAST
LCD画面の明るさを調整します。

L3:PROTECT
バックアップ用メモリーの音色データをディスクや外部からの変更で変えずに維持したい時にオンにします。

R1:TRANSPOSE
本機全体のチューニングを半音単位でトランスポーズします。

R2:MASTER TUNE
本機全体のチューニングの微調整を行います。

R3:MASTER VOLUME
パネルのフェーダー位置を最大値として楽器全体のボリュームをソフト的に設定します。これは、MIDI規格のマスターボリュームに対応しています。

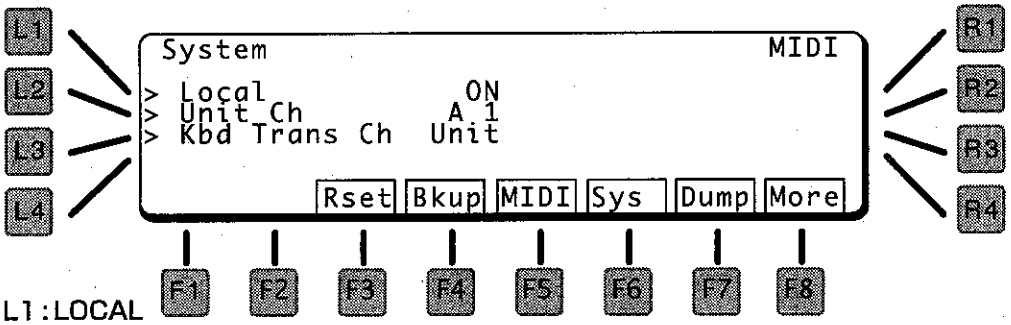
RESET

デモ曲の演奏やデータダンプ等で音色を受信した時、この音色はRAM（ランダムアクセスメモリー）に記憶されます。しかし、これをライトしない限り転送前の音色は別のバックアップ用メモリーに残っています。これをRAMに戻す時にこのキーを押します。

BACK UP

MIDI等で音色データを本体に転送した時、そのデータをバックアップメモリーに書き込みます。

MIDI



L1:LOCAL

バリューがオフで鍵盤と内部音源を切り放します。外部シーケンサーを使う時など、演奏情報と同時にMIDI OUTした物がMIDI INに戻ってきて2度なりする事を防ぎます。

L2:UNIT CHANNEL (SYSTEM CHANNEL)

本機自身のMIDIの送受信チャンネルを設定します。エクスクルーシブやダンプ、クイックMIDIの送信、パフォーマンスモード時の鍵盤が、これに従います。

L3:KEYBOARD TRANSMIT CHANNEL

コンポーズモード時の鍵盤の送信チャンネルを設定します。

TRACK

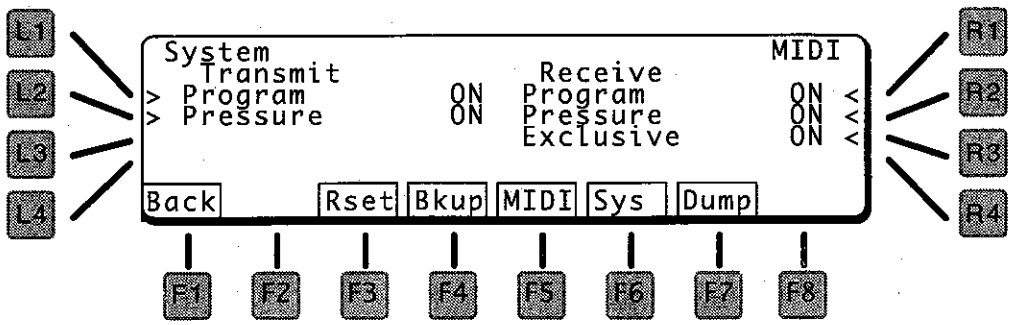
鍵盤演奏時のMIDI OUTするチャンネルを選択されたトラックのチャンネルに従わせます。トラックを変更するとリアルタイムに鍵盤演奏のチャンネルも変更されます。

UNIT

鍵盤演奏時のMIDI OUTチャンネルをユニットチャンネルに従がわせます。外部シーケンサー等で受信チャンネルを固定している場合等、内部の選択トラックを変えても鍵盤の送信チャンネルが変わらないので便利です。

F8:MORE

MIDIに関する送受信フィルターのページへ移ります。



L1 : TRANSMIT PROGRAM
OFF時に、全てのプログラムチェンジ情報をMIDI OUTから出さないようにします。

L2 : TRANSMIT PRESSURE
OFF時に、鍵盤演奏によるプレッシャー情報をMIDI OUTから出さないようにします。

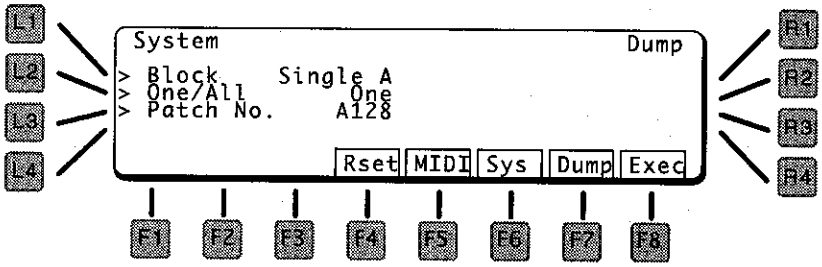
R1 : RECEIVE PROGRAM
OFF時に、MIDI INに入って来たプログラム情報をカットします。

R2 : RECEIVE PRESSURE
OFF時に、MIDI INに入って来たプレッシャー情報をカットします。

R3 : RECEIVE EXCLUSIVE
OFF時に、MIDI INに入って来たエクスクルーシブ情報をカットします。

DUMP

MIDI OUT 端子から本機の音色情報等のエクスクルーシブデータを外部シーケンサー等に送信します。



L1 : BLOCK
送信するバンクを選択します。尚、本機の全ての音色を外部に送信するには、全てのバンクを選びながら送信して下さい。

BLOCKS
SINGLE A
Aバンク（ADD音色）の送信を行います。

SINGLE B
BバンクのB070～B117の送信を行います。

COMBI
コンビバンクの送信を行います。

INST
ユーザードラム音色（インストアサインはSINGLE B）の送信を行います。

L2 : ONE/ALL
BLOCKで選択されたバンク内の全ての音色を送信するか、バンク内の1つの音色を送信するかを選択します。尚、BバンクのALL時には、ドラムキットのインストアサインは、DUMPされません。

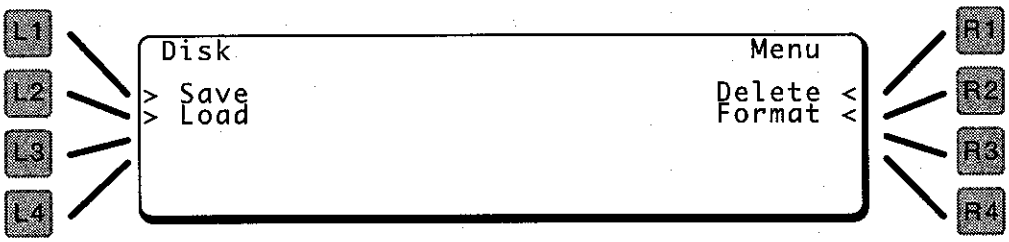
L3 : PATCH NUMBER
ONE/ALLでONEが選ばれた際の送信する音色を選択します。ALL時には関係ありません。

F8 : EXECUTE
選択されたデータを実際に送信するキーです。キーを押すと確認してきますのでF8キー"YES"か、中止する場合はF1キー"NO"を押します。

DISK SECTION

本機のディスクフォーマットはPCコンパチブルです。1.44MBと720KBが使用可能です。本機で保存したデータはPCコンパチブル (含むアクセスPC等をインストールするMAC等) のコンピュータへのコピー、保存が可能です。初めてご使用のディスクは最初にメニューのフォーマットキーでディスクの初期化を行って下さい。

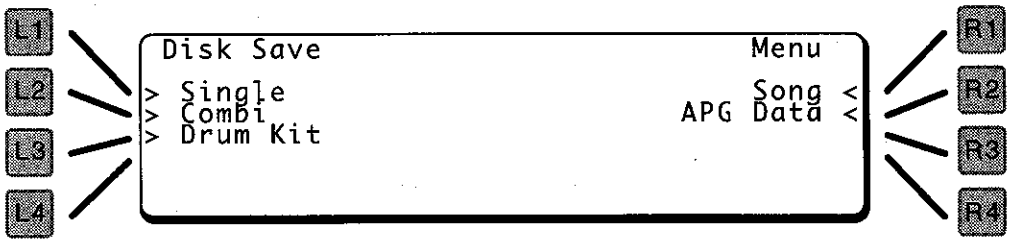
DISKキーを押すと次のようなメニューがLCDに表示されます。



この画面がDISKキーの先頭ページです。ここでEXITキーを押すとDISKキーを押す直前の画面にもどります。

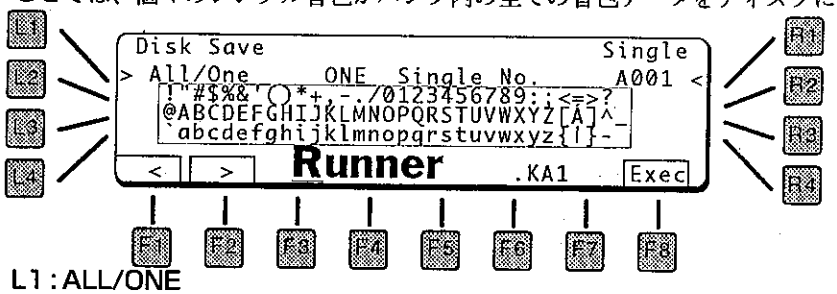
L1 SAVE

ここでは、本機の音色やソング、APGのユーザーDATA等をディスクに保存します。



L1 SAVE SINGLE

ここでは、個々のシングル音色かバンク内の全ての音色データをディスクに保存します。



L1 : ALL/ONE

個々の音色かバンク内の全ての音色データかを選択します。

注意：

バンクを選択した場合はパフォーマンスモードで選ばれているバンク (AかB) がセーブされます。バンクを変える場合はパフォーマンスモードでそのバンクを選択しなおして下さい。

R1 : SINGLE NO.

ALL/ONE で ONE を選択した場合の音色を選びます。

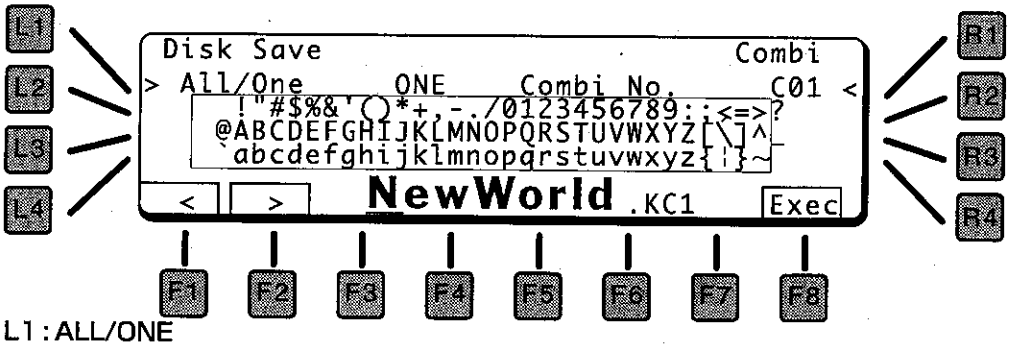
F1/F2 : CHARACTER

F1 と F2 のカーソルと VALUE ダイアルで音色名を付けます。尚、上記で音色を変えた場合、ファイル名は、最初の音色名になっていますので注意して下さい。また、小文字や "." 等を使うと、外部のコンピュータ等で、ファイルを認識しない場合があります。

F8 : EXECUTE

実際にデータの保存を開始します。保存の際には、データの種類を示す拡張子がつけられます。(150 ページ参照) 尚、ディスク内に同名のファイルがある場合でもそのまま上書きされますので保存前に確認して下さい。また、、保存中にデイスクを抜くと本機やデイスク 、データが壊れますので、絶対に行わないで下さい。

L2 SAVE COMBI



L1 : ALL/ONE

個々の音色を保存するかバンク内の全ての音色データを保存するかを選択します。

R1 : COMBI NO.

ALL/ONE で ONE を選択した場合の音色を選びます。

F1/F2 : CHARACTER

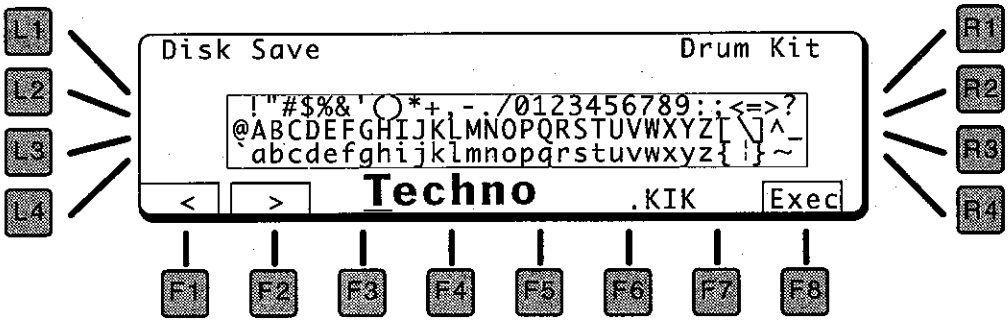
F1 と F2 のカーソルと VALUE ダイアルで音色名を付けます。ここで付けた名前がプレイモードでの音色名になります。尚、上記で音色を変えた場合、ファイル名は、最初の音色名になっていますので注意して下さい。また、小文字や"."等を使うと、外部のコンピュータ等で、ファイルを認識しない場合があります。

F8 : EXECUTE

実際にデータの保存を開始します。保存の際には、データの種類を示す拡張子がつけられます。(150 ページ参照) 尚、ディスク内に同名のファイルがある場合でもそのまま上書きされますので保存前に確認して下さい。また、保存中にデイスクを抜くと本機やデイスク、データが壊れますので、絶対に行わないで下さい。

L3 SAVE DRUM KIT

ドラムキットのアサインをディスクに保存します。尚、キットに含まれるユーザーインストもここで、同時に保存されます。



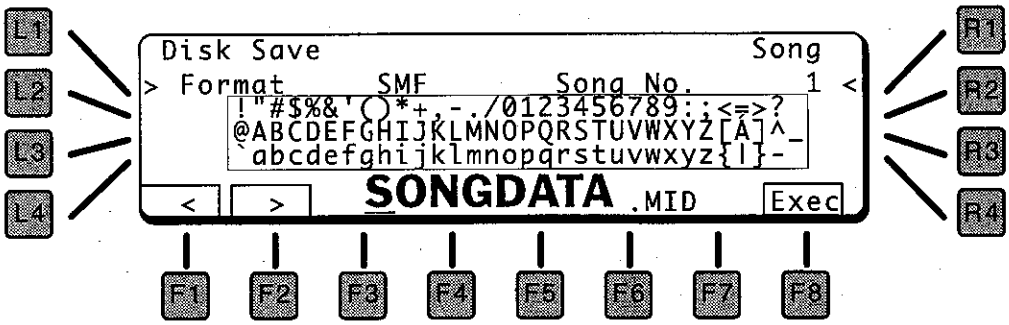
F1/F2 : CHARACTER

F1とF2のカーソルとVALUEダイアルで音色名を付けます。ここで付けた名前がプレイモードでの音色名になります。尚、上記で音色を変えた場合、ファイル名は、最初の音色名になっていますので注意して下さい。また、小文字や"."等を使うと、外部のコンピュータ等で、ファイルを認識しない場合があります。

F8 : EXECUTE

実際にデータの保存を開始します。保存の際には、データの種類を示す拡張子がつけられます。(150ページ参照) 尚、上記で音色を変えた場合、ファイル名は、最初の音色名になっていますので注意して下さい。また、保存中にディスクを抜くと本機やディスク、データが壊れますので、絶対に行わないで下さい。

R1 SAVE SONG



L1 : FILE FORMAT

本機では40トラックをそのままの状態で保存するオウンフォーマットの他に外部のシーケンサーなどで読み込めるスタンダードMIDIファイル形式 (フォーマット1) での保存が可能です。ここでこの形式を選択します。

R1 : SONG NO.

保存するソングを選択します。

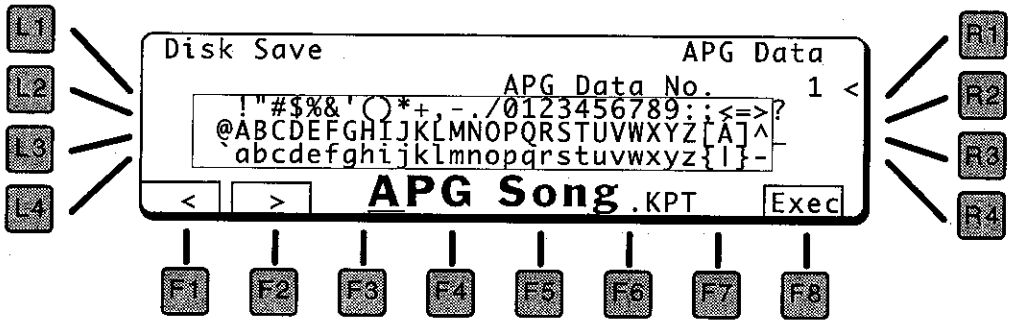
F1/F2 : CHARACTER

F1とF2のカーソルとVALUEダイアルでファイル名を付けます。また、小文字や "." 等を使うと、外部のコンピュータ等で、ファイルを認識しない場合があります。

F8 : EXECUTE

実際にデータの保存を開始します。保存の際には、データの種類を示す拡張子がつけられます。(150ページ参照) 尚、ディスク内に同名のファイルがある場合でもそのまま上書きしますので保存前に確認して下さい。また、保存中にディスクを抜くと本機やディスク、データが壊れますので、絶対に行わないで下さい。

R2 SAVE APG DATA



R1 : APG DATA NO.

ユーザーAPGデータの保存を行います。

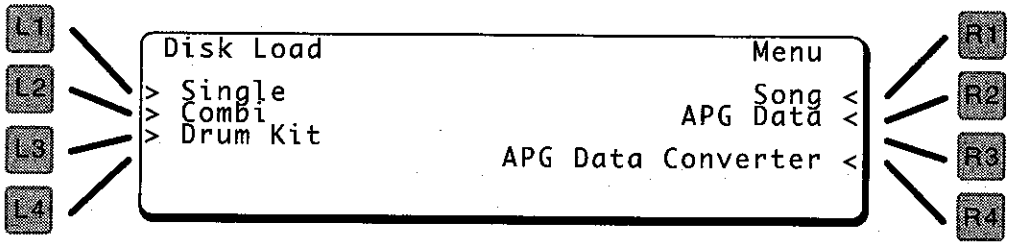
F1/F2 : CHARACTER

F1とF2のカーソルとVALUEダイアルで音色名を付けます。尚、上記で音色を変えた場合、ファイル名は、最初の音色名になっていますので注意して下さい。また、小文字や"."等を使うと、外部のコンピュータ等で、ファイルを認識しない場合があります。

F8 : EXECUTE

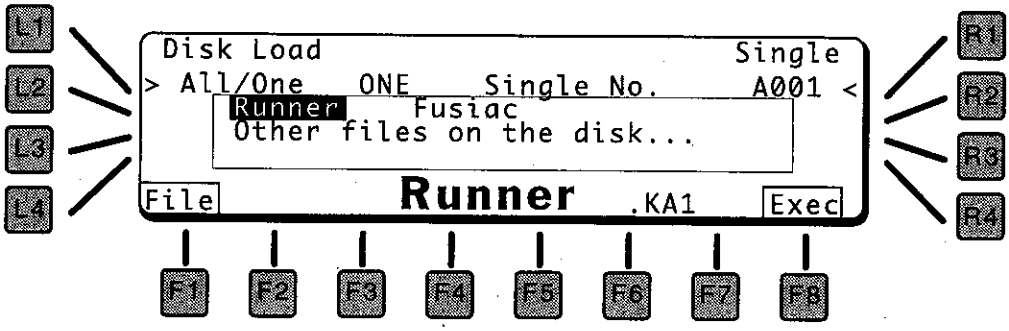
実際にデータの保存を開始します。保存の際には、データの種類を示す拡張子がつけられます。(XXXページ参照) 尚、ディスク内に同名のファイルがある場合でもそのまま上書きしますので保存前に確認して下さい。また、保存中にデイスクを抜くと本機やデイスク、データが壊れますので、絶対に行わないで下さい。

L2 LOAD



NOTE :
R4のAPG Data Converterは~~国内~~海外向けの仕様です。

次のLCD画面はシングル音色を読み込む画面です。他の種類のファイルも同様です。



L1 : ALL/ONE

個々の音色データを読み込むか、バンク単位の音色データを読み込むかを選択します。

R1 : SINGLE NO.

ALL/ONEでONEを選択した場合の音色データを本機の読み込む場所を選択します。

F1 : FILE

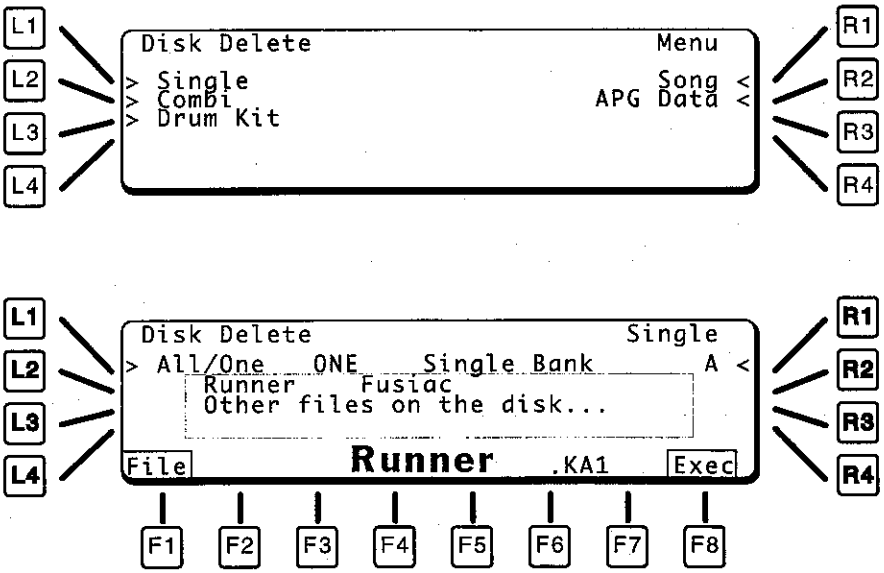
ディスク内のファイルを選択する時に押します。バリューダイアルを回して音色データを選択します。カーソルを回して行くと画面がスクロールします。

F8 : EXECUTE

実際にデータの読み込みを開始します。尚、読み込み中にディスクを抜くと本機やディスク及びデータが壊れますので、絶対に行わないで下さい。

コンピュータをお使いの方へ
本機では、ファイル名8文字、拡張子3文字の半角英数文字を使用していますので、これ以外のファイル名を使用した場合、読み込めない場合があります。

R1 DELETE



L1 : ALL/ONE

個々の音色データを消去するか、バンク単位の音色データを消去するかを選択します。

R1 : SINGLE BANK

消去したい音色の種類（AかB）を選択します。

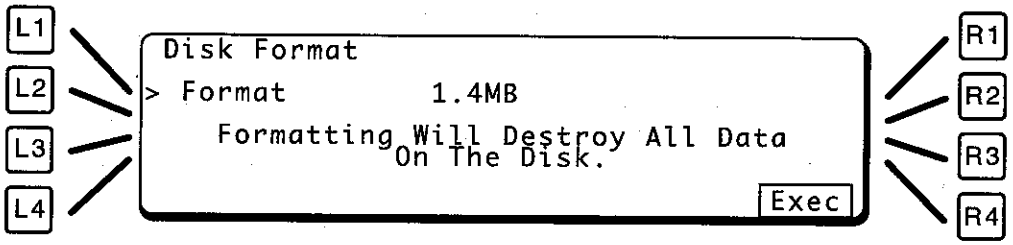
F1 : FILE

ディスク内の消去したいファイルを選択する時に押します。VALUEダイアルを回して音色データを選択します。カーソルを回して行くと画面がスクロールします。

F8 : EXECUTE

実際にデータの消去を開始します。尚、消去中にディスクを抜くと本機やディスク及びデータが壊れますので、絶対に行わないで下さい。

R2 FORMAT



L1 : FORMAT TYPE

初期化するディスクの種類を選択します。2HDか2DDが使用可能です。尚2DDのディスクを1.4MBとでフォーマットしたり、2HDを720KBでフォーマットすると正常に使用出来ない場合があります。

F8 : EXECUTE

実際にディスクの初期化を開始します。ディスク内に何かが保存されている場合は完全に消去されますので注意して下さい。尚、初期化中にディスクを抜くと本機やディスク及びデータが壊れますので、絶対に行わないで下さい。

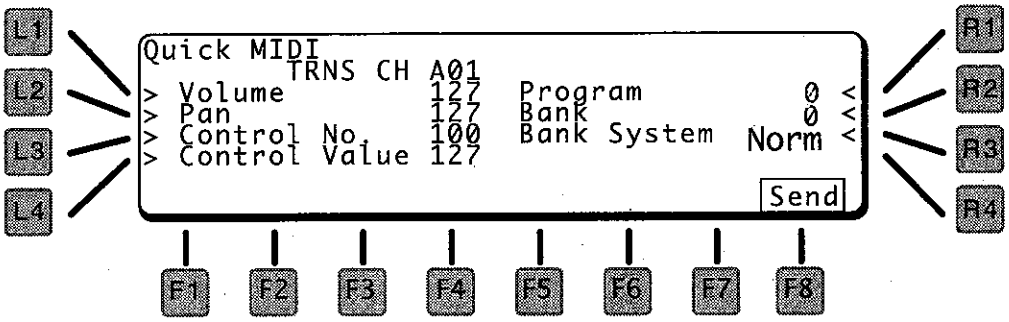
FILE FORMAT LIST

本機で使用するファイルの形式 (拡張子) は次の通りです。

FUNCTION	DATA	VARIATION	FILE NAME	EXAMPLE	READ/WRITE
Save/Load	Single PCM	One	*.KB1	B120	o
		All	*.KBA	B70-B116	o
	Single ADD	One	*.KA1	A32	o
		All	*.KAA	A1-A64	o
	Drum Kit	One	*.KD1	B117	o
	Combi	One	*.KC1	C1	o
		All	*.KCA	C1-C64	o
	User APG		*.KPT		o
	Song	Own	*.KSO		o
		SMF	*.MID		o
		Q80	*.SNG		Read Only
Direct Disk Play	Song	SMF	*.MID		o
Style Convert			*.KCN		o
Operating System	Program		STMATE.SYS		Read Only

QUICK MIDI

この機能は、本機の状態に関係なく、外部にプログラムチェンジや、コントロールチェンジを送信します。送信されるチャンネルはシステムのユニットチャンネルです。



L1 : VOLUME

ボリューム情報 (コントロール#7) を送信します。VALUEダイアルで値がかわり、送信します。

L2 : PAN

パン (定位) 情報 (コントロール#10) を送信します。VALUEダイアルで値がかわり、送信します。

L3 : CONTROL NUMBER

上記ボリュームやパンはMIDI規格のコントロールチェンジに含まれています。ここでは、全てのコントロールチェンジ番号の中から送信したい1つを選択します。選択されたコントロールチェンジの値は次のコントロールバリューで設定、送信されます。

L4 : COTROL VALUE

上記コントロールナンバーで選択したコントロールチェンジの値を変更します。バリューダイアルで値がかわり、送信します。

R1 : PROGRAM

プログラムの送信番号を設定します。F8 センドキーで送信されます。尚、次のバンク、及びバンクシステムが設定されている場合には、これも送信されます。

R2 : BANK

R3 : BANK SYSTEM

MIDIのバンクは、コントロールチェンジの#0 (MSB) と#32 (LSB) の2つの番号を設定し、その後プログラムチェンジを送信し、音色を決定します。この#32を固定し、#0とプログラムチェンジを変える事をバリエーションと呼び、本機では、BANK SYSTEM1の時で、#0を固定し、#32とプログラムチェンジを変える事をバンクと呼び、本機ではBANK SYSTEM2を使います。また、プログラムチェンジのみを送信する場合は、Norm を使います。

F8 : SEND

実際にプログラムチェンジとバンクもしくは、バリエーション情報を送信します。

APPENDIX

SINGLE A BANK SOUNDS

No	Name	Category
A001	Runner	SFX
A002	Gorgizmo	SFX
A003	DstPulse	Lead
A004	TelMetal	SEQ
A005	Driver	Techno
A006	Reznator	Bass
A007	GOOM	Lead
A008	Heaven	TXT Pad
A009	Creaturz	TXT Pad
A010	K-Bells	Percus
A011	Hardcore	Techno
A012	Mentara	Lead
A013	Shakkiri	Lead
A014	Tweeky	Lead
A015	Tangeri	Lead
A016	Rasty	Lead
A017	Pyper	Lead
A018	Clavaxx	Polysynth
A019	BrasMorf	Polysynth
A020	Insyncer	Polysynth
A021	Fusiac	Polysynth
A022	HyprWyr	Polysynth
A023	History	Polysynth
A024	Launcher	Polysynth
A025	Wintage	Polysynth
A026	LeadVox	Polysynth
A027	VooCoo	Polysynth
A028	Sweepipe	Polysynth
A029	Formanta	Polysynth
A030	HardFaze	TXT Pad
A031	TalkGlas	TXT Pad
A032	Eaglelan	TXT Pad
A033	Bee3Pad	TXT Pad
A034	Zisch	TXT Pad
A035	WheelPad	BG Pad
A036	HotSweet	BG Pad
A037	Engage	BG Pad
A038	Starship	Techno
A039	RaveRizm	Techno
A040	TB5005	Techno
A041	Frogga	Techno
A042	TeknoBas	Techno
A043	RoboBass	Bass
A044	Basstron	Bass
A045	DooBass	Bass
A046	YazzaY	Percus
A047	Richness	Percus
A048	HolyVibe	Percus
A049	Plukk	Percus
A050	Seaworld	SFX
A051	4thPlane	SFX
A052	Moduar	SFX
A053	Chimera	SFX
A054	Opposite	SFX
A055	Nebular	SFX
A056	Melmaker	SFX
A057	Rippin	SFX
A058	Ultimate	SEQ
A059	Talkie	SEQ
A060	Mices	SEQ

SINGLE B BANK SOUNDS

PRESET SINGLE — ROM

No.	NAME	PERFORM PGM	PERFORM BANK	COMPOSE PGM	COMPOSE BANK
001	WidPiano	001	099	001	008
002	E.Grand2	002	099	003	096
003	OldUprit	003	099	004	096
004	E.Piano3	004	099	005	016
005	60's EP	005	099	005	024
006	E.Piano4	006	099	006	096
007	DistClav	007	099	008	096
008	ChrchBel	008	099	015	008
009	DetunOr1	009	099	017	008
010	60's Org	010	099	017	016
011	CheseOrg	011	099	017	024
012	Drawbar2	012	099	017	032
013	PercOrg2	013	099	018	032
014	DetunOr2	014	099	019	096
015	ChrcOrg2	015	099	020	008
016	Accord.2	016	099	022	008
017	Ukulele	017	099	025	008
018	NylonGt2	018	099	025	032
019	12strGtr	019	099	026	008
020	Nyln+Stl	020	099	026	009
021	Mandolin	021	099	026	016
022	SteelGt2	022	099	026	096
023	Hawaiian	023	099	027	008
024	MellowGt	024	099	027	096
025	ChorusGt	025	099	028	008
026	Hi.E.Gtr	026	099	028	096
027	FunkGtr	027	099	029	008
028	Res.O.D	028	099	030	096
029	FeedBkGt	029	099	031	008
030	PowerGtr	030	099	031	016
031	Res.Dist	031	099	031	096
032	Ac.Bass2	032	099	033	096
033	FngBass2	033	099	034	096
034	TubeBass	034	099	034	097
035	MutePick	035	099	035	008
036	SynBass3	036	099	039	001
037	SynBass4	037	099	039	008
038	SynBass5	038	099	040	008
039	SynBass6	039	099	040	016
040	SlwVioln	040	099	041	008
041	Orchstra	041	099	049	008
042	Strings3	042	099	049	096
043	ChorAah2	043	099	053	032
044	Voi_Ooh2	044	099	054	096
045	WarmTrmp	045	099	057	096
046	DublBone	046	099	058	001
047	Brass2	047	099	062	008
048	Oct.Bras	048	099	063	096
049	SynBras3	049	099	064	008
050	AltoSax2	050	099	066	008
051	BrthTenr	051	099	067	008
052	Flute2	052	099	074	096
053	Winds1	053	099	074	097
054	Winds2	054	099	074	098
055	Sine	055	099	081	008
056	SquarLd2	056	099	081	096
057	Dist.Sqr	057	099	081	097
058	Dr.Solo	058	099	082	008
059	SawLead2	059	099	082	096
060	DstSawLd	060	099	082	097
061	Sweep2	061	099	096	096
062	TaishoKT	062	099	108	008
063	E.TOM	063	099	119	008
064	E.Percus	064	099	119	009
065	GtCutN1	065	099	121	001
066	StrgSlap	066	099	121	002
067	GtCutN2	067	099	121	003
068	Scratch	068	099	125	004
069	WndChime	069	099	125	005

USER SINGLE — RAM

No.	NAME	PERFORM PGM	PERFORM BANK	COMPOSE PGM	COMPOSE BANK	
070	F1Brass	070	099	032	008	
071	RezzoPad	071	099	103	002	
072	HipLead	072	099	116	008	
073	WoodMoon	073	099	117	008	
074	SmlRadio	074	099	122	001	
075	Soppad	075	099	123	001	
076	MiniRizm	076	099	123	002	
077	RubberSQ	077	099	123	003	
078	SkyPiano	078	099	123	004	
079	DarkBass	079	099	123	005	
080	BeBright	080	099	124	001	
081	VLead	081	099	124	002	
082	EatEast	082	099	124	003	
083	PatSynth	083	099	125	001	
084	ManuGate	084	099	125	002	
085	VeloBend	085	099	125	003	
086	Filtrist	086	099	126	001	
087	Vochord	087	099	126	002	
088	SaxyBony	088	099	126	003	
089	WheelBar	089	099	126	004	
090	OutaTone	090	099	126	005	
091	MelonOrg	091	099	126	006	
092	5000Vega	092	099	126	007	
093	BagVoice	093	099	126	008	
094	FeedPizz	094	099	126	009	
095	DearMuse	095	099	127	001	
096	Victory	096	099	127	002	
097	MetroPol	097	099	127	003	
098	PilotPad	098	099	127	004	
099	AquaPol	099	099	127	005	
100	Meadow	100	099	128	001	
101	SpaceAge	101	099	128	002	
102	BreezPad	102	099	128	003	
103	PeckaBas	103	099	001	099	
104	SlappyBs	104	099	002	099	
105	DownBass	105	099	003	099	
106	DigiTalk	106	099	004	099	
107	WhlPluck	107	099	005	099	
108	RezoRizm	108	099	006	099	
109	PaddyEP	109	099	007	099	
110	NitePluk	110	099	008	099	
111	Windaful	111	099	009	099	
112	PlntDust	112	099	010	099	
113	Yellomo	113	099	011	099	
114	BitHard	114	099	012	099	
115	WatrWalk	115	099	013	099	
116	Reflecta	116	099	014	099	
117	TECHNO	117	099	I/D+096	000	USER

DRUM KIT — ROM

No.	NAME	PERFORM PGM	PERFORM BANK	COMPOSE PGM	COMPOSE BANK	
118	ORCHESTR	118	099	I/D+049	000	
119	SFX	119	099	I/D+057	000	
120	STANDRD1	120	099	I/D+001	000	=G129
121	STANDRD2	121	099	I/D+002	000	
122	ROOM	122	099	I/D+009	000	
123	POWER	123	099	I/D+017	000	
124	ELECTRIC	124	099	I/D+025	000	
128	BOB	125	099	I/D+026	000	
126	DANCE	126	099	I/D+027	000	
127	JAZZ	127	099	I/D+033	000	
128	BRUSH	128	099	I/D+041	000	

DISK SINGLE

No.	NAME	PERFORM PGM	PERFORM BANK	COMPOSE PGM	COMPOSE BANK
##	GtFeedbk	070	099	032	008
##	EchoPan	071	099	103	002
##	Castanet	072	099	116	008
##	CncertBD	073	099	117	008
##	Fl.KeyC	074	099	122	001
##	Rain	075	099	123	001
##	Thunder	076	099	123	002
##	Wind	077	099	123	003
##	Stream	078	099	123	004
##	Bubble	079	099	123	005
##	Dog	080	099	124	001
##	HorseGal	081	099	124	002
##	Bird2	082	099	124	003
##	Telephn2	083	099	125	001
##	DoorCrek	084	099	125	002
##	Door	085	099	125	003
##	CarEngin	086	099	126	001
##	CarStop	087	099	126	002
##	CarPass	088	099	126	003
##	CarCrash	089	099	126	004
##	Siren	090	099	126	005
##	Train	091	099	126	006
##	Jetplane	092	099	126	007
##	Starship	093	099	126	008
##	BurstNiz	094	099	126	009
##	Laughnig	095	099	127	001
##	Screming	096	099	127	002
##	Punch	097	099	127	003
##	HertBeat	098	099	127	004
##	FootStep	099	099	127	005
##	MashnGun	100	099	128	001
##	Lasergun	101	099	128	002
##	Explosin	102	099	128	003
##	Untitled	103	099	001	099
##	Untitled	104	099	002	099
##	Untitled	105	099	003	099
##	Untitled	106	099	004	099
##	Untitled	107	099	005	099
##	Untitled	108	099	006	099
##	Untitled	109	099	007	099
##	Untitled	110	099	008	099
##	Untitled	111	099	009	099
##	Untitled	112	099	010	099
##	Untitled	113	099	011	099
##	Untitled	114	099	012	099
##	Untitled	115	099	013	099
##	Untitled	116	099	014	099
##	TECHNO	117	099	I/D+096	000

COMBI BANK SOUNDS

No.	Name
C01	NewWorld
C02	Frostbyt
C03	Khan
C04	Moonrise
C05	BADDBoy
C06	TimeWarp
C07	DrugyDog
C08	NastyBoy
C09	Junction
C10	DynoComp
C11	39Giving
C12	Evening1
C13	Komradds
C14	Meisters
C15	NeoBrite
C16	Raunch
C17	Deckard
C18	Addalog1
C19	Weather
C20	Evening2
C21	E-Normus
C22	4thWorld
C23	PVC-Lead
C24	NuAgeDuo
C25	OhYeah!
C26	Charmer
C27	Add*Zone
C28	BrassPad
C29	Belln
C30	Beatnix
C31	Jan&Jeff
C32	UglyDogg
C33	WinBrass
C34	Submarin
C35	WhatThe?
C36	VelvetSW
C37	Chamelia
C38	BellPadd
C39	Wilder

No.	Name
C40	J-Pad
C41	K-Hit!
C42	Pno/Hvn1
C43	Addalog2
C44	Veil
C45	Angela
C46	Sprasty
C47	Wave
C48	CashFlow
C49	Submerge
C50	Pno/Hvn2
C51	Addclav
C52	BluBrass
C53	JazzComp
C54	Orchestr
C55	Pno/Vibe
C56	Pno/Bass
C57	E.P/Bass
C58	Brass
C59	EP/AC
C60	FullOrch
C61	RockOrgn
C62	Bailey
C63	GoldVein
C64	W. Fangs

PERCUSSION INSTRUMENT LIST

Patch No	Group	Patch Name	Patch No	Group	Patch Name	Patch No	Group	Patch Name	Patch No	Group	Patch Name
1	BD	Std1 BD1	75	Tom	Std1 Hi Tom1	147	Perc	Tambourine	220	SFX	Laughing
2		Std1 BD2	76		Std1 Hi Tom2	148		Cowbell	221		Scream
3		Std2 BD1	77		Std1 Mid Tom1	149		Bob Cowbell	222		Punch
4		Std2 BD2	78		Std1 Mid Tom2	150		Cabasa	223		Heart Beat
5		Room BD1	79		Std1 Low Tom1	151		Maracas	224		Footsteps 1
6		Room BD2	80		Std1 LowTom2	152		Bob Maracas	225		Footsteps 2
7		Power BD1	81		RoomHiTom1	153		Shaker	226		Door Creaking
8		Power BD2	82		RoomHiTom2	154		Mute Triangle	227		Door
9		Elect BD1	83		RoomMidTom1	155		Open Triangle	228		Car-Engine
10		Elect BD2	84		RoomMidTom2	156		Elec Mute Tri	229		Car-Stop
11		Bob BD1	85		RoomLowTom1	157		Elec Open Tri	230		Car-Pass
12		Bob BD2	86		RoomLowTom2	158		Bell Tree	231		Car-Crash
13		Dance BD1	87		Power Hi Tom1	159		Wind Chime	232		Siren
14		Dance BD2	88		Power Hi Tom2	160		Mute Hi Conga	233		Train
15		Jazz BD1	89		PowerMidTom1	161		Hi Conga	234		Jetplane
16		Jazz BD2	90		PowerMidTom2	162		Low Conga	235		Starship
17		Brush BD1	91		PowerLowTom1	163		Bob Hi Conga	236		Gun Shot
18		Brush BD2	92		PowerLowTom2	164		Bob Mid Conga	237		Mashine Gun
19		Orch BD1	93		Elect Hi Tom1	165		Bob Low Conga	238		Lasergun
20		Orch BD2	94		Elect Hi Tom2	166		Vibra Slap	239		Explosion
21		Techno BD1	95		Elect Mid Tom1	167		Hi Bongo	240		Dog
22		Technot BD2	96		Elect Mid Tom2	168		Low Bongo	241		Horse-Gallop
23	Snare	Rim	97		Elect Low Tom1	169		Hi Timbale	242		Rain
24		Std1 SD1	98		Elect LowTom2	170		Low Timbale	243		Thunder
25		Std1 SD2	99		Bob Hi Tom1	171		Hi Agogo	244		Bubble
26		Std2 SD1	100		Bob Hi Tom2	172		Low Agogo	245		Applause
27		Std2 SD2	101		Bob Mid Tom1	173		Short Whistle	246		EFF Clap
28		Room SD1	102		Bob Mid Tom2	174		Long Whistle	247		Echo Glas
29		Room SD2	103		Bob Low Tom1	175		Short Guiro	248		Applause
30		Power SD1	104		Bob LowTm2	176		Long Guiro	249		Helicopter
31		Power SD2	105		DanceHiTom1	177		Claves	250		Birds
32		Elect SD1	106		DanceHiTom2	178		Bob Claves	251		Wind
33		Elect SD2	107		DanceMidTom1	179		Hi Wood Blk	252		Seashore
34		Bob Rim	108		DanceMidTom2	180		Low Wood Blk	253		Stream
35		Bob SD1	109		DanceLowTom1	181		Mute Cuica			
36		Bob SD2	110		DanceLowTom2	182		Open Cuica			
37		Dance SD1	111		Jazz Hi Tom1	183		Hi Hoo			
38		Dance SD2	112		Jazz Hi Tom2	184		Low Hoo			
39		Jazz SD1	113		Jazz Mid Tom1	185		Mute Surdo			
40		Jazz SD2	114		Jazz Mid Tom2	186		Open Surdo			
41		Brush Tap	115		Jazz Low Tom1	187		Jingle Bell			
42		Brush Slap	116		Jazz LowTom2	188		Castanets			
43		Brush Swirl	117		Brush Hi Tom1	189		Orche Casta			
44		Orch SD1	118		Brush Hi Tom2	190		Timpani F			
45		Techno SD1	119		BrushMidTom1	191		Timpani F#			
46		Techno SD2	120		BrushMidTom2	192		Timpani G			
47	HH	Std1 HHC	121		BrushLowTom1	193		Timpani G#			
48		Std1 HHP	122		BrushLowTom2	194		Timpani A			
49		Std1 HHO	123	Cymbal	Std1 Crash1	195		Timpani A#			
50		Std2 HHC	124		Crash2	196		Timpani B			
51		Std2 HHO	125		Bob Crash1	197		Timpani c			
52		Room HHC	126		Jazz Crash1	198		Timpani c#			
53		Room HHO	127		Jazz Crash2	199		Timpani d			
54		Power HHC	128		Brush Crash1	200		Timpani d#			
55		Power HHO	129		Brush Crash2	201		Timpani e			
56		Elect HHC	130		Orch Cymbal2	202		Timpani f			
57		Elect HHO	131		Orch Cymbal1	203		Snare Roll			
58		Bob HHC	132		Techno Crash	204		Finger Snap			
59		Bob HHP	133		Std1 Ride1	205		High Q			
60		Bob HHO	134		Ride2	206		Slap			
61		Dance HHC	135		Cup	207		Scratch Push			
62		Dance HHP	136		Jazz Ride1	208		Scratch Pull			
63		Dance HHO	137		Jazz Ride2	209		Scratch			
64		Jazz HHC	138		Jazz Cup1	210		Sticks			
65		Jazz HHP	139		Brush Ride1	211		Square Click			
66		Jazz HHO	140		Brush Ride2	212		Metronome Click			
67		Brush HHC	141		Brush Cup1	213		Metronome Bell			
68		Brush HHO	142		Orch Ride	214		Hand Clap			
69		Orch HHC	143		Techno Ride	215		Guitar Fret Noise			
70		Orch HHP	144		China	216		Gtr. Cut Up			
71		Orch HHO	145		Splash	217		Gtr. Cut Down			
72		Techno HHC	146		Reverse Cymball	218		Bass Slap			
73		Techno HHP				219		Fl.Key Click			
74		Techno HHO									

PCM WAVE LIST

No.	Group	Wave Name	No.	Group	Wave Name	No.	Group	Wave Name	No.	Group	Wave Name
1	Piano	OldUprit1	70	DistHarm	Harmnics	139	Ahh	ChorAah1	201	Perc 2	Kalimba1
2		OldUprit2	71	Banjo	Dulcimer2	140		Voice1	202		Agogo
3		Gr.Piano	72		Banjo	141		Halo Pad1	203		WoodBlok
4		WidPiano	73	Sitar	Sitar	142		Echoes	204		Melo.Tom
5		Br.Piano	74	Shami	Shamisen	143		ChorAah2	205		Syn.Drum
6		Hnkytonk1	75	Koto	Koto	144		ChorAah3	206		E.Percus
7		E.Grand1	76		TaishoKt1	145		Sweep2	207		Scratch
8		Hnkytonk2	77		TaishoKt2	146		RockOrgn2	208		E.Tom1
9		E.Grand2	78	Harp	Harp1	147	Bright Ahh	Choir1	209		E.Tom2
10		E.Grand3	79		Harp2	148		Halo Pad2	210		Castanet
11		Metallic1	80	AcBass	Ac.Bass1	149		Chiff2	211		TaikoDrm
12	EP	E.Piano1	81		Ac.Bass2	150		Bright2	212		RevCymb1
13		60's EP	82		Ac.Bass3	151	Doo	Voi Ooh1	213		WndChime
14		E.Piano2	83	FingBass	FngBass1	152		SynVoice	214	Noise	BrthNoiz
15	Digi EP	E.Piano3	84		Ac.Bass4	153		NewAge2	215		Flute3
16		E.Piano4	85		FngBass2	154		Choir2	216		Recorder1
17	Clavi	Clavi1	86		TubeBass2	155		GobIns1	217		PanFlute2
18	Organ	Drawbar1	87	PickBass	PickBass1	156		Voi Ooh2	218		Ocarina1
19		Drawbar2	88		MutePick1	157	Brass	Orchstra2	219		Flute4
20		DetunOr1	89		PickBass2	158		Oct.Bras1	220		DrawBar4
21		Drawbar3	90		MutePick2	159		BrasSect1	221		Piccolo2
22		PercOrg1	91	Fretless	Fretless	160		Brass1	222		TenorSax2
23		PercOrg2	92	Slap Bass	SlapBas1	161		Oct.Bras2	223		BrthTenr2
24		ChrcOrg1	93		FunkGtr1	162	OrchHit	Orch Hit1	224		Seashore
25		ChrcOrg2	94		FunkGtr2	163		Orch Hit2	225		Wind
26	Percussion	Celesta1	95		SlapBas2	164	Trumpet	WarmTrmp	226		FretNoiz
27		Vibe	96		SlapBas3	165		Trumpet	227		GtCtNiz1
28		Glocken1	97		SlapBas4	166		Tuba1	228		GtCtNiz2
29		Marimba	98	SynBass	SynBass1	167	Trombone	DublBone	229		StrgSlap
30		Glocken2	99		SynBass2	168		Tuba2	230	SFX	Rain2
31		NewAge1	100		SynBass3	169		TromBone	231		Thunder
32		Xylophon	101		SynBass4	170		BrasSect2	232		Stream1
33		TubulBel	102		HouseBass1	171	MuteTpt	Mute Tp	233		Stream2
34		Stl Drum	103		HouseBass2	172	Horn	FrenchHr1	234		Bubble
35		Timpani1	104		SynBass5	173		FrenchHr2	235		Bird1
36		CncertBD1	105	Violin	Violn	174	SAX	SprnoSax	236		Bird2
37	NylonGtr	NylonGt1	106		Fiddle	175		Bassoon1	237		Dog
38		Ukulele	107		SlwViolin	176		AltoSax1	238		HorseGalp
39		NylonGt2	108	Viola	Viola	177		AltoSax2	239		Tel1
40		Nyln+Stl	109	Cello	Cello	178		TenorSax1	240		DoorCreak
41		Atmosphr1	110		Contra1	179		BrthTenr1	241		Door
42	SteelGtr	SteelGt1	111		Contra2	180		Brass2	242		Helicopter
43		Sci-Fi1	112	Strings	Strings1	181		Bari Sax	243		CarEngine
44		Mandolin1	113		Strings2	182	Oboe	EnglHorn	244		CarStop
45		Mandolin2	114		Orchstra1	183		Bassoon2	245		CarPass
46		SteelGt2	115		Strings3	184		Oboe	246		CarCrash
47		12strGtr1	116		Strings4	185		Winds1	247		Siren
48		12strGtr2	117		Bright1	186		Winds2	248		Train
49		Dulcimer1	118		Atmosphr2	187		Shanai1	249		JetPlan
50	JazzGtr	JazzGtr1	119		Sweep1	188		Bag Pipe1	250		StarShip
51	CleanGtr	CleanGtr1	120	Pizz	Pizzicto1	189	Clarinet	Clarinet	251		Applause1
52		Hi.E.Gtr1	121		Pizzicto2	190		Winds3	252		Applause2
53		ChorusGt	122	SynStr	SynStrg1	191	Flute	Flute1	253		Laughing
54		TubeBass1	123		SynBras1	192		Winds4	254		Screaming
55	ClnGtrHead	CleanGtr2	124		SynStrg2	193		Calliope1	255		Punch
56		Hi.E.Gtr2	125		Poly Syn1	194		Flute2	256		HeartBeat
57	MuteGtr	MuteGtr1	126		Rain1	195		Piccolo1	257		FootStep
58	OvdGtr	OvrDrive1	127		Soundtrk1	196	PanFlute	PanFlute1	258		Gun
59		ResO.D.1	128		Soundtrk2	197	Bottle	Bottle	259		MachinGun
60		OvrDrive2	129		SynBass5	198		Calliope2	260		LaserGun
61		ResO.D.2	130		SynStrg3	199		Voice2	261		Explosion
62	DistGtr	Distortd	131		SynStrg4	200	Shk8	Shakhach	262		Omni1
63		Charang1	132		SynBras2				263		Omni2
64		Charang2	133		SynBras3				264		Rain3
65		FeedbkGt1	134		Chiff1				265		MuteGtr2
66		PowerGtr1	135		Fifth1				266		MusicBox1
67		Res.Dist	136		Fifth2						
68		RockOrgn1	137		Metallic2						
69		PowerGtr2	138		Sci-Fi2						

CYCLICAL (LOOPING) WAVE LIST

No.	Group	Wave Name	No.	Group	Wave Name	No.	Group	Wave Name	No.	Group	Wave Name
267	**Sine**	Sine	285	**Square**	SquarLd1	306	**Organ,**	ReedOrgn2	325	**SynBass**	SynBass6
268		Bowed1	286		SquarLd2	307	**contnued**	Accord.1	326		SynBass7
269		ConcrtBD2	287		SquarLd3	308		Accord.2	327		SynBass8
270		FngBass3	288		SquarLd4	309		Accord.3	328	**SynBrass**	SynBras4
271		FeedbkGt2	289		Dist.Sqr1	310		Accord.4	329		SynBras5
272		Timpani2	290		Dist.Sqr2	311		TangoAcd1	330		Warm1
273	**Saw**	SawLead1	291	**EP**	E.Piano5	312		TangoAcd2	331		Warm2
274		Dr.Solo1	292		E.Piano6	313		Harmnica	332	**Synth**	Bowed2
275		Dr.Solo2	293		E.Piano7	314	**Bell**	Celesta2	333		Sweep3
276		SawLead2	294	**Clavi**	Clavi2	315		MusicBox2	334		Sweep4
277		DistClav1	295	**Harpsicd**	Hrpschrd1	316		Crystal1	335		GobIns2
278		DistClav2	296		Hrpschrd2	317		Crystal2	336	**Wind**	Whistle1
279		DstSawLd1	297	**Organ**	PercOrg3	318		Kalimba2	337		Whistle2
280		DstSawLd2	298		Drawbar5	319		TnklBell1	338		Ocarina2
281		Bass&Ld1	299		DetunOr2	320		TnklBell2	339		Recorder2
282		Bass&Ld2	300		DetunOr3	321	**JazzGtr**	JazzGtr2	340		Bag Pipe2
283		Poly Syn2	301		60'sOrg	322		MelowGt1	341		Shanai2
284		SawLead3	302		CheseOrg	323		Hawaiian			
			303		PercOrg4	324		MelowGt2			
			304		ChrcOrg3						
			305		ReedOrgn1						

EFFECT PARAMETER

EFFECT PARAMETER

Parameter 1 is R dry/WET1 or E DRY/WET for contoroller

<< default table >>

:R DRY/WET2 for contoroller

:E PARA for controller

	mode	in/out	parameter 1 name	parameter 1 value (def.)	parameter 2 name	parameter 2 value (def.)	parameter 3 name	parameter 3 value (def.)	parameter 4 name	parameter 4 value (def.)	parameter 5 name	parameter 5 value (def.)
1	rev_hall 1 (Standard)	stereo	dry/wet_1	0 - 100 (85/15)	dry/wet_2	0 - 100 (85/15)	rev. time	0.3- 5.0S (1.5S)	predly time	0 - 100mS(30mS)	hi freq damp	1 - 100 (25)
2	rev_hall 2 (Small)	stereo	dry/wet_1	0 - 100 (40/60)	dry/wet_2	0 - 100 (40/60)	rev. time	0.3- 5.0S (1.5S)	predly time	0 - 100mS(50mS)	hi freq damp	1 - 100 (5)
3	rev_hall 3 (Bright)	stereo	dry/wet_1	0 - 100 (70/30)	dry/wet_2	0 - 100 (70/30)	rev. time	0.3- 5.0S (3.0S)	predly time	0 - 100mS(60mS)	hi freq damp	1 - 100 (25)
4	rev_room 1 (Standard)	stereo	dry/wet_1	0 - 100 (85/15)	dry/wet_2	0 - 100 (85/15)	rev. time	0.3- 3.0S (0.6S)	predly time	0 - 100mS(5mS)	hi freq damp	1 - 100 (15)
5	rev_room 2 (Large)	stereo	dry/wet_1	0 - 100 (80/20)	dry/wet_2	0 - 100 (80/20)	rev. time	0.3- 3.0S (1.0S)	predly time	0 - 100mS(30mS)	hi freq damp	1 - 100 (5)
6	rev_room 3 (Bright)	stereo	dry/wet_1	0 - 100 (65/35)	dry/wet_2	0 - 100 (65/35)	rev. time	0.3- 3.0S (1.5S)	predly time	0 - 100mS(40mS)	hi freq damp	1 - 100 (40)
7	rev_plate 1 (Large)	stereo	dry/wet_1	0 - 100 (70/30)	dry/wet_2	0 - 100 (70/30)	rev. time	0.3- 5.0S (1.0S)	predly time	0 - 100mS(5mS)	hi freq damp	1 - 100 (5)
8	rev_plate 2 (Small)	stereo	dry/wet_1	0 - 100 (80/20)	dry/wet_2	0 - 100 (80/20)	rev. time	0.3- 5.0S (2.0S)	predly time	0 - 100mS(30mS)	hi freq damp	1 - 100 (20)
9	rev_plate 3 (Mellow)	stereo	dry/wet_1	0 - 100 (70/30)	dry/wet_2	0 - 100 (70/30)	rev. time	0.3- 5.0S (3.0S)	predly time	0 - 100mS(40mS)	hi freq damp	1 - 100 (40)
10	reverse <- no reverb	stereo	dry/wet_1	0 - 100 (0/100)	dry/wet_2	0 - 100 (0/100)	feedback	1 - 100 (10)	predly time	0 - 100mS(0mS)	hi freq damp	1 - 100 (20)
11	long dly <- no reverb	stereo	dry/wet_1	0 - 100 (40/60)	dry/wet_2	0 - 100 (40/60)	feedback	1 - 100 (100)	dly time	200-1470mS(500mS)	hi freq damp	1 - 100 (20)
12	early ref. 1	stereo	dry/wet	0 - 100 (30/70)	slope	1 - 100 (1)			predly time	0 - 100mS(5mS)	feedback	1 - 100 (10)
13	early ref. 2	stereo	dry/wet	0 - 100 (60/40)	slope	1 - 100 (19)			predly time	0 - 100mS(35mS)	feedback	1 - 100 (50)
14	tap dly 1	stereo	dly level	1 - 100 (100)	dly time_1	0 - 720mS(150mS)	tap_lvl	1 - 100 (90)	dly time_2	0 - 720mS(175mS)	feedback	1 - 100 (50)
15	tap dly 2	stereo	dly level	1 - 100 (100)	dly time_1	0 - 720mS(150mS)	tap_lvl	1 - 100 (80)	dly time_2	0 - 720mS(250mS)	feedback	1 - 100 (55)
16	single dly	mono	dly level	1 - 100 (25)			dly fine	0 - 9 (0mS)	dly coarse	0 -1270ms(500mS)	feedback	1 - 100 (50)
17	dual dly	stereo	dly level	1 - 100 (35)	dly time_1	0 - 720mS(150mS)	feedback_1	1 - 100 (60)	dly time_2	0 - 720mS(230mS)	feedback_2	1 - 100 (33)
18	stereo dly	stereo	dly level	1 - 100 (40)					dly time	0 - 720mS(250mS)	feedback	1 - 100 (55)
19	cross dly	mono/ste	dly level	1 - 100 (50)					dly time	0 - 720mS(200mS)	feedback	1 - 100 (60)
20	auto pan	mono/ste	dry/wet	0 - 100 (24/76)	speed	1 - 100 (14)	depth	1 - 100 (91)	predly time	0 - 100mS(32mS)	wave	sin/tri (sin)
21	auto pan & dly	mono/ste	dry/wet	0 - 100 (24/76)	speed	1 - 100 (14)	depth	1 - 100 (91)	dly time	0 - 200mS(150mS)	wave	sin/tri (sin)
22	chorus 1	stereo	dry/wet	0 - 100 (50/50)	speed	1 - 100 (6)	depth	1 - 100 (75)	predly time	0 - 100mS(28mS)	wave	sin/tri (sin)
23	chorus 2	mono/ste	dry/wet	0 - 100 (50/50)	speed	1 - 100 (6)	depth	1 - 100 (75)	predly time	0 - 100mS(28mS)	wave	sin/tri (sin)
24	chorus1 & dly	stereo	dry/wet	0 - 100 (0/100)	speed	1 - 100 (6)	depth	1 - 100 (75)	dly time	0 - 200mS(150mS)	wave	sin/tri (sin)
25	chorus2 & dly	mono/ste	dry/wet	0 - 100 (0/100)	speed	1 - 100 (6)	depth	1 - 100 (75)	dly time	0 - 200mS(150mS)	wave	sin/tri (sin)
26	flanger 1	stereo	dry/wet	0 - 100 (52/48)	speed	1 - 100 (9)	depth	1 - 100 (54)	predly time	0 - 100mS(0mS)	feedback	1 - 100 (46)
27	flanger 2	stereo	dry/wet	0 - 100 (50/50)	speed	1 - 100 (6)	depth	1 - 100 (75)	predly time	0 - 100mS(0mS)	feedback	1 - 100 (50)
28	flanger1 & dly	stereo	dry/wet	0 - 100 (52/48)	speed	1 - 100 (9)	depth	1 - 100 (54)	dly time	0 - 200mS(100mS)	feedback	1 - 100 (46)
29	flanger2 & dly	stereo	dry/wet	0 - 100 (50/50)	speed	1 - 100 (6)	depth	1 - 100 (75)	dly time	0 - 200mS(60mS)	feedback	1 - 100 (50)
30	ensemble	mono/ste	dry/wet	0 - 100 (35/65)			depth	1 - 100 (75)	predly time	0 - 100mS(40mS)		
31	ensemble & dly	mono/ste	dry/wet	0 - 100 (35/65)			depth	1 - 100 (75)	dly time	0 - 200mS(200mS)		
32	celeste	mono/ste	dry/wet	0 - 100 (50/50)	speed	1 - 100 (6)	depth	1 - 100 (75)	predly time	0 - 100mS(80mS)		
33	celeste & dly	mono/ste	dry/wet	0 - 100 (50/50)	speed	1 - 100 (6)	depth	1 - 100 (75)	dly time	0 - 200mS(100mS)		
34	tremolo	mono/ste	dry/wet	0 - 100 (30/70)	speed	1 - 100 (53)	depth	1 - 100 (49)	predly time	0 - 100mS(0mS)	wave	sin/tri (sin)
35	tremolo & dly	mono/ste	dry/wet	0 - 100 (30/70)	speed	1 - 100 (53)	depth	1 - 100 (49)	dly time	0 - 200mS(170mS)	wave	sin/tri (sin)
36	phaser 1	stereo	dry/wet	0 - 100 (10/90)	speed	1 - 100 (5)	depth	1 - 100 (93)	predly time	0 - 100mS(0mS)	feedback	1 - 100 (80)
37	phaser 2	stereo	dry/wet	0 - 100 (60/40)	speed	1 - 100 (4)	depth	1 - 100 (75)	predly time	0 - 100mS(80mS)	feedback	1 - 100 (80)
38	phaser1 & dly	stereo	dry/wet	0 - 100 (30/70)	speed	1 - 100 (6)	depth	1 - 100 (75)	dly time	0 - 200mS(200mS)	feedback	1 - 100 (80)
39	phaser2 & dly	stereo	dry/wet	0 - 100 (80/20)	speed	1 - 100 (7)	depth	1 - 100 (100)	dly time	0 - 200mS(160mS)	feedback	1 - 100 (50)
40	rotary	mono/ste	dry/wet	0 - 100 (15/85)	slow spd	1 - 20 (8)	fast spd	20 - 100 (71)	acceleration	1 - 10 (5)	slow/fast	slw/fst (fst)
41	auto wah	stereo	dry/wet	0 - 100 (0/100)	sense	1 - 100 (60)	freq. btm	1 - 100 (30)	freq. top	1 - 100 (80)	resonance	1 - 100 (50)
42	bandpass	stereo	dry/wet	0 - 100 (0/100)	center freq.	1 - 100 (50)	band width	1 - 100 (50)				
43	exciter	stereo	dry/wet	0 - 100 (0/100)	EQ. low	-12> +12dB(0 dB)	EQ. high	-12> +12dB(0 dB)			intensity	1 - 100 (50)
44	enhancer	stereo	dry/wet	0 - 100 (0/100)	EQ. low	-12> +12dB(0 dB)	EQ. high	-12> +12dB(0 dB)			intensity	1 - 100 (50)
45	overdrive	mono	dry/wet	0 - 100 (0/100)	EQ. low	-12> +12dB(0 dB)	EQ. high	-12> +12dB(0 dB)	output_lvl	1 - 100 (50)	drive	1 - 100 (50)
46	distortion	mono	dry/wet	0 - 100 (0/100)	EQ. low	-12> +12dB(0 dB)	EQ. high	-12> +12dB(0 dB)	output_lvl	1 - 100 (50)	drive	1 - 100 (50)
47	overdrive & dly	mono	dry/wet	0 - 100 (0/100)	EQ. low	-12> +12dB(0 dB)	EQ. high	-12> +12dB(0 dB)	dly time	0 - 200mS(150mS)	drive	1 - 100 (50)
48	distortion & dly	mono	dry/wet	0 - 100 (0/100)	EQ. low	-12> +12dB(0 dB)	EQ. high	-12> +12dB(0 dB)	dly time	0 - 200mS(150mS)	drive	1 - 100 (50)

コード EDIT 一覧

Maj	M 9 (#11)	7	9 (b13)
sus4	M 7 (#11,13)	7 (b5)	7 (#9,13)
add9	M 9 (#11,13)	7 (#5)	7 (b9,11)
b5	M (9,#11,13)	7 sus4	7 (b9,#11)
aug	6	9	7 (#9,#11)
Maj omit3	6 (9)	11	9 (#11,13)
m	m 7	13	m 7 (b5)
m add9	m 9	9 (13)	m 7 (b5,b9)
m (#5)	m 7 (11)	9 (11,13)	m 7 (b5,11)
m omit3	m 9 (11)	7 (b9)	dim
M 7	m 7 (b13)	7 (#9)	dim M 7
M 7 (#5)	m7 (11,b13)	7 (#11)	dim (b13)
M 7 (b5)	m M 7	7 (b13)	dim 9
M 9	m M 9	7 (b9,b13)	dim 11
M 7 (13)	m 6	7 (#9,b13)	7 (b9,11,13)
M 9 (13)	m 6 (9)	7 (b9,13)	m 7 (b5,9)

KAWAI

株式会社 河合楽器製作所

電 子 楽 器 事 業 本 部

〒430浜松市寺島町200番地
TEL.<053>457-1277
FAX.<053>457-1279

Advanced Additive Workstation K5000W
9610H
Printed in Japan